

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ÂGE DE « L'HYPER-TÉLÉVISION » ?
ÉTUDE DES DYNAMIQUES À L'ŒUVRE DANS LA FICTION TÉLÉVISÉE
FRANÇAISE CONTEMPORAINE AVEC LE CAS DE LA SÉRIE « *BREF* »

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
BARBARA LOPES

JANVIER 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens avant tout à adresser mes plus profonds remerciements à ma mère qui, grâce à son soutien et son réconfort, m'a permis d'aller au bout de mes études, en me donnant toutes les chances qu'elle n'a pas eues. Son enthousiasme à vouloir me voir grandir et réussir dans la vie aura été le point de départ de toute cette aventure.

Je tiens également à remercier sincèrement Pierre Barrette, qui a activement et patiemment dirigé ce travail. Je le remercie de n'avoir jamais douté de mes capacités. Il a représenté une grande source d'inspiration et de soutien sans qui ce mémoire n'aurait jamais vu le jour. J'adresse aussi mes remerciements aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma recherche dès son commencement, et pour les conseils qu'ils ont pu me donner tout au long de ma rédaction.

Je remercie tous mes amis de la maîtrise en communication d'avoir partagé avec moi tous les moments de doutes, mais également tous les moments de joie que la rédaction de mémoire peut apporter (sans oublier les moments de « Cheval Blanc » qui sont un peu un mélange des deux). Je tiens à remercier tout particulièrement Julia, pour son aide, son écoute et toutes ses petites attentions. Merci à ma famille et mes amis en France, qui malgré la distance ont tout fait pour m'apporter leur soutien (allant parfois jusqu'à prendre l'avion pour venir me voir). Je vois aujourd'hui à quel point je suis chanceuse d'avoir des personnes aussi merveilleuses que vous dans mon entourage.

Enfin, les mots me manquent pour exprimer toute ma gratitude envers David, qui avec toute sa patience, ses encouragements et ses « photos mentales », m'a permis de voir au-delà de toutes les difficultés. Merci d'avoir été mon soutien, mon partenaire, mon conseiller, mon confident. Merci de m'avoir supporté chaque jour de ce parcours et d'avoir toujours cru en moi.

DÉDICACE

À mon frère,
sans qui mon aventure québécoise
n'aurait jamais été possible
et pour tous nos samedis matins
passés devant le *Club Dorothée*.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	VII
RESUMÉ.....	IX
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
LA SERIE TELEVISÉE À LA CROISÉE DES MONDES ET DES MÉDIAS : PROBLÉMATIQUE ET IMPLICATIONS THÉORIQUES.....	4
1.1 Histoire et évolution de l'institution télévisuelle	4
1.1.1 Les trois âges de la télévision	5
1.1.2 Télévision et nouveaux médias.....	7
1.1.3 Télévision et Hypermodernité	10
1.2 La question de la fiction télévisée.....	12
1.2.2 La série de fiction à l'étude	13
1.2.2 Les genres télévisuels	15
1.3 Problématique et hypothèses de recherche	20
1.3.1 Question de recherche générale et hypothèses.	20
1.3.2 L'objet d'étude et question spécifique.....	22
CHAPITRE II	
MÉTHODOLOGIE : L'APPROCHE SOCIO-SÉMIOTIQUE ET LE MODÈLE D'ANALYSE.....	24
2.1 Ancrage épistémologique	24
2.1.1 De la sémiologie à la sémio-pragmatique.....	24
2.1.2 La socio-sémiotique d'aujourd'hui.....	26
2.1.3 Le modèle de l'œuvre en contexte de Barrette	29
2.2 Le déploiement méthodologique	30

2.2.2	Présentation des éléments de la grille d'analyse de <i>Bref</i>	32
2.2.3	Éléments sociologiques et réflexions sur la réception et appropriation de <i>Bref</i>	35
2.2.4	Présentation du corpus	37
CHAPITRE III		
	ANALYSE DE <i>BREF</i>	40
3.1	La transtextualité dans <i>Bref</i>	40
3.1.1	Architextualité	41
3.1.2	Métatextualité.	52
3.1.3	Hypertextualité	55
3.1.4	Conclusion de l'analyse transtextuelle : réalité de la production et connivence avec le spectateur	60
3.2	Analyse sémantique et syntaxique	61
3.2.1	Les représentations de l'espace et du temps dans <i>Bref</i> et la question du réalisme.	62
3.2.1.1	Le cadre spatio-temporel dans <i>Bref</i>	62
3.2.1.2	La question du réalisme.	69
3.2.2	Thématiques et personnages	70
3.2.3	Représentation du monde et vérités fictionnelles	77
3.3	Analyse pragmatique.....	79
3.3.1	La télévision sous le régime authentifiant.	80
3.3.1.1	La réalité du public	80
3.3.1.2	« <i>Bref</i> , je suis comme tout le monde » ou l'empreinte de la post-télévision	84
3.3.2	Web et réflexivité dans <i>Bref</i>	91
3.3.2.1	L'écran dans l'écran.....	91
3.3.2.2	L'empreinte de la culture web	96

CHAPITRE IV	
<i>BREF</i> , UNE RELATION FICTION /SPECTATEUR SOUS LE RÉGIME DE L'INTERACTIVITÉ.....	103
4.1 <i>Bref</i> , une fiction, mais différentes formes d'interaction	103
4.1.1 La réception productrice	103
4.1.2 Interagir avec le spectateur autrement que par l'objet	111
4.2 <i>Bref</i> le générateur	116
4.2.1 Explication du dispositif de « <i>Bref</i> , le générateur »	116
4.2.2 « <i>Bref</i> , le générateur » ou la fiction hypermoderne	118
4.3 Le modèle conceptuel de la fiction télévisée à l'ère hypermoderne	122
4.3.1 <i>Bref</i> , une fiction « hybride »	123
4.3.2 <i>Bref</i> , une fiction plus réelle ?	125
4.3.3 <i>Bref</i> , une fiction interactive	126
CONCLUSION	129
ANNEXE A	
LISTE DES ÉPISODES DE BREF	132
BIBLIOGRAPHIE	135

LISTE DES FIGURES

Figures	Pages
1.1 Illustration des trois mondes de Jost	16
1.2 Illustration de l'effet de réel comme point de contact.....	18
1.3 Modèles d'analyse de la réception des fictions télévisées	19
2.1 Modèle de l'œuvre en contexte de Barrette	29
2.2 Modèle de <i>l'œuvre en contexte</i> appliqué.....	31
2.3 Les trois axes représentés dans le modèle	33
2.4 Les cinq relations transtextuelles	34
3.1 Répartition des genres unitaires	42
3.2 Les cinq paramètres du récit	43
3.3 Extrait de (Ep.42) scène répétée.....	45
3.4 Extrait de (Ep.07) Images correspondantes.	45
3.5 Typologie des fictions plurielles de la télévision	48
3.6 Schéma synthétique de l'architextualité dans <i>Bref</i>	51
3.7 « <i>Je</i> » avec un chandail à l'effigie.....	55
3.8 Exemple de l'emballage	57
3.9 Minuteur digital.....	59
3.10 Dates sur le téléphone de « <i>Je</i> ».	64
3.11 Exemples de représentations du temps	65
3.12 Extraits de (Ep.06)	66
3.13 Exemples d'incrustations	68
3.14 Exemples d'apparitions d'un signet à l'image.....	68
3.15 « <i>Je</i> » et son double à 5 ans.....	73
3.16 « <i>Je</i> » dans (Ep.07) et « <i>cette vieille dame</i> » dans (Ep.47).....	74
3.17 Image correspondante à la scène (Ep.06).....	83
3.18 Exemples d'écriture numérique	92
3.19 Scènes (a), (b), (c) extraites de (Ep.65).....	93

3.20	Extraits de (Ep.75)	93
3.21	Extraits de (Ep.77) <i>Bref. J'ai envoyé un texto</i>	93
3.22	Extraits de (Ep.03)	94
3.23	Extraits de (Ep.43)	94
3.24	Extraits de la page Facebook officielle de la série (1)	97
3.25	Extraits de la page Facebook officielle de la série (2)	97
3.26	Exemple tiré du site VDM (Vie de Merde).....	98
3.27	Exemple d'utilisation du Hashtag sur Facebook.....	98
3.28	Extrait de la chaîne <i>YouTube</i> de Cyprien (2015)	100
3.29	Extrait de la chaîne <i>YouTube</i> de Norman (2015)	100
3.30	Cyprien et Norman dans (Ep. 55)	100
3.31	Parodie de <i>Bref</i> par LEGRAND JD (2012)	101
3.32	Parodie de <i>Bref</i> par Kevin Ray (2012).....	101
3.33	LEGRAND JD et Kevin Ray dans (Ep.82) <i>Bref</i>	101
4.1	Post de la page Facebook officielle de <i>Bref</i> du 6 octobre 2011.....	104
4.2	Exemple d'un commentaire « à la <i>Bref</i> ».....	105
4.3	Exemple de partage d'un épisode entre usagers Facebook.	106
4.4	Page Facebook « Like <i>Bref</i> » (2015).....	107
4.5	Application pour téléphone intelligent.....	107
4.6	Exemples de vidéos basées sur le modèle de <i>Bref</i>	109
4.7	Extrait du blogue des créateurs de <i>Bref</i>	112
4.8	Extraits de la page Facebook officielle de la série	113
4.9	Récupéré de <i>Bref. Le livre</i> (2012)	114
4.10	Extraits de chaîne officielle de <i>Bref sur YouTube</i>	115
4.11	Description A, B et C, extraites de <i>Bref. Le Générateur</i>	118
4.12	Exemple avec un épisode que j'ai généré s.....	118
4.13	Liens de « partages » sur <i>Bref, le Générateur</i>	121
4.14	Le modèle conceptuel de la relation fiction/spectateur dans <i>Bref</i>	127

RÉSUMÉ

Véritable phénomène télévisuel et médiatique, « *Bref* » la série-télévisée française créée par Kyan Khojandi et Bruno Muschio, a marqué de manière indélébile la culture francophone des années 2010. Partant de l'idée selon laquelle *Bref* est une fiction capable d'exemplifier les tendances actuelles d'évolution de la télévision, nous proposons dans ce mémoire une analyse de cas portant sur l'ensemble de la saison 1 de la série. Adoptant une posture sociosémiotique, nous analysons cette série tant d'un point de vue formel qu'en termes de contenu, tout en prenant en compte le contexte de la société hypermoderne comme cadre général. Notre analyse de la série se déploie autour d'une grille comportant trois axes généraux : l'axe transtextuel, l'axe sémantico-syntaxique et l'axe pragmatique, que nous complétons par une courte analyse de la réception. À l'issue de notre recherche, il est possible de constater que *Bref* est le témoin d'une fiction télévisée de plus en plus en proie à l'utilisation de croisements générique, stylistique et médiatique. Nous avons également pu souligner que *Bref*, semble être symptomatique d'une fiction qui, dans sa représentation du monde, cherche avant tout à rejoindre « la réalité du public » à travers une certaine mise en scène de « la banalité » et « du quotidien partagé ». Finalement, nous avons pu voir que *Bref* était surtout un très bon exemple d'une fiction télévisée qui tend à dépasser le cadre de la réflexivité pour développer sa relation avec le spectateur sur le régime de l'interactivité, et cela en grande partie grâce à son intégration des outils et de la logique du Web.

Mots-clés : Télévision, hypermodernité, série-télévisée, spectateur, fiction, interactivité, *Bref*.

INTRODUCTION

Il ne serait presque pas exagéré de dire que tout l'intérêt de cette recherche a pris forme en cent secondes. Cent secondes de voix off, de dialogues et de situations comiques. Cent secondes de plans s'enchaînant à un rythme effréné sur fond de musique électronique. Cent secondes à la suite desquelles un questionnement un peu plus long commence, à propos d'un objet qui allait indéniablement marquer le paysage audiovisuel français. C'est de cette manière, qu'à la fin de l'année 2011, la série « *Bref* » créée par Kyan Khojandi et Bruno Muschio, s'est présentée à nous comme un objet d'étude particulièrement attrayant. Rapidement, le plaisir personnel que l'on trouve dans le visionnage de ces capsules, trois fois par semaine pendant *Le Grand Journal*, est dépassé par notre volonté de comprendre l'engouement qui se crée autour de cette fiction. Le nôtre, mais surtout celui de milliers d'autres spectateurs, qui hissent la série au rang de phénomène médiatique à une vitesse remarquable. Partagée, likée, commentée, imitée, parodiée, la série *Bref* s'exporte largement au-delà les frontières françaises, mais également aux delà du média télévisuel.

Pour le chercheur qui entreprend de comprendre l'environnement médiatique des années 2010, le « phénomène *Bref* » intrigue. À quel objet cette série s'apparente-t-elle ? Que représente-t-elle ? Qui représente-t-elle ? Comment expliquer son succès si visible et si rapide ? C'est à partir de ces questionnements, la présente recherche prend forme.

Avec pour ambition principale d'utiliser *Bref* pour étudier et exemplifier les dynamiques en cours dans les paysages social et médiatique actuels, l'analyse de la série va constituer le cœur de notre démarche. Convaincu que tant par sa forme que par son contenu la série apporte des éléments pertinents pour comprendre la forme actuelle de la télévision, ce mémoire a pour but d'exposer une analyse des plus

complète, en abordant tous les aspects de *Bref*. Ultimement, les observations et les réflexions qui découlent de cette analyse visent également à alimenter un questionnement plus large sur manière dont pourrait évoluer le média télévisuel.

Ce mémoire se compose alors quatre chapitres qui précisent et concrétise la démarche de recherche évoquée ci-dessus, et se conclut par une réflexion sur l'utilisation du terme « d'hyper-télévision ».

Dans le chapitre I, il s'agit d'exposer le cadre de notre étude. Afin de mieux comprendre l'objet télévisuel très contemporain qu'est *Bref*, ce premier chapitre permet de revenir sur les théories expliquant les changements structuraux qu'a connus la télévision au cours de son histoire, ainsi que les liens qu'elle entretient avec les différents médias (Casetti et Odin 1990 ; Jost, 2004 ; Missika, 2006 ; Lafrance, 2009). Cette partie nous permet également d'expliquer pourquoi, parmi toutes les catégories de programmes télévisés, nous avons choisi de nous intéresser à la fiction pour cette étude. Enfin ce premier chapitre permet également d'expliquer pourquoi nous avons choisi de considérer l'hypermodernité (Lypovestsky et Charles, 2004) comme le paradigme le plus approprié pour définir le contexte dans lequel s'inscrit notre étude. Celui-ci caractérisant des mouvements à la fois sociaux, médiatiques et techniques (pour ne citer que ceux qui nous intéressent tout particulièrement). Le cadre de la recherche étant posé, nous revenons en fin de chapitre sur une présentation plus détaillée de notre objet et de nos objectifs de recherche.

Le chapitre 2 permet d'exposer les réflexions qui nous ont menés à l'adoption de l'approche sociosémiotique comme démarche de recherche. La volonté de procéder à une analyse heuristique, permettant d'observer à la fois la forme et le contenu de notre objet, nous a alors conduit à la construction d'une grille d'analyse comprenant trois axes : l'axe transtextuel, l'axe sémantique et syntaxique et l'axe pragmatique.

Le chapitre 3 expose le cœur de notre analyse en suivant les axes présentés précédemment. Ainsi, en mobilisant des outils de la sociosémiotique (Esquenazi, 2003 ; Barrette, 2013) de la sociologie des médias (Esquenazi, 2007 ; Glevarec, 2012) et du concept de médiacultures (Macé et Maigret, 2005), ce chapitre entend faire la démonstration que *Bref*, tant par son organisation formelle, son contenu thématique que le cadre participatif qu'elle met en place, porte les marques des mutations de l'environnement social et médiatique de la dernière décennie.

Enfin, le chapitre 4 se présente comme réflexion sur les éléments importants qui se dégagent à la suite de notre analyse de la série. Nous élargirons ainsi le cadre de notre recherche vers une courte analyse de la réception de *Bref*, ce qui permettra de préciser sous quel régime privilégié s'établissent les relations entre la série et ses spectateurs. On sera ainsi mieux à même de comprendre ce qu'on pourrait définir comme un nouvel âge de la télévision.

CHAPITRE 1

LA SÉRIE TÉLÉVISÉE À LA CROISÉE DES MONDES ET DES MÉDIAS : PROBLÉMATIQUE ET IMPLICATIONS THÉORIQUES.

Synthétiquement, nous dirons pour débiter que notre démarche de recherche trouve son origine dans deux idées. La première, c'est que la télévision traverse actuellement une phase de mutation importante. En évolution constante depuis sa création, comme la plupart des médias, nous sommes convaincus que le contexte hypermoderne contribue aux transformations profondes que subit actuellement le médium télévisuel.

La deuxième idée concerne des objets intrinsèquement liés à la télévision, à savoir les fictions télévisées. Considérant par extension qu'elles sont elles aussi en pleine mutation, nous prenons le parti de les observer pour comprendre et illustrer les évolutions en cours dans les principaux contextes social et médiatique actuels. Dans ce premier chapitre, nous proposons donc une rapide mise en contexte ainsi qu'une investigation des principaux concepts utilisés pour analyser la fiction télévisée. Nous terminerons en exposant notre problématique et nos hypothèses de recherches.

1.1 Histoire et évolution de l'institution télévisuelle

Les études portant sur la télévision ont contribué au développement de plusieurs théories qui permettent de lier l'évolution de ses programmes au contexte socioculturel de la *spectature*. Parmi les recherches récentes, le modèle basé sur l'existence de différents âges de la télévision est souvent posé comme le point départ dans l'étude de ce média.

1.1.1 Les trois âges de la télévision

En 1985, Umberto Eco introduit les concepts de « paléo-télévision » et de « néo-télévision » dans le but de décrire de manière synchronique l'évolution des programmes. (Eco, 1985). Reprenant quelques années plus tard ces concepts dans une perspective sémio-pragmatique, Francesco Casetti et Roger Odin vont eux s'attacher à comprendre comment le changement de « dispositif » conduit à des changements dans les processus de positionnement du spectateur, à un mouvement dans la relation spectateur/média (Casetti et Odin, 1990).

Ainsi, la première ère de la télévision, qui débute dans les années 1950, est la « paléo-télévision ». Elle consacre le temps de la découverte durant lequel le téléspectateur assiste à des programmes proches des émissions radiophoniques. C'est une télévision de la culture pour tous, commanditée par des les détenteurs du pouvoir (politique, artistique, intellectuel) ; elle se veut avant tout éducatrice. Jean- Paul Lafrance la présente ainsi:

Informer, éduquer, distraire, voilà la mission qui fut impartie à la télévision naissante ; mais cela sonne comme Nation, Travail, Famille. [...] Pas surprenant non plus qu'à cette époque cette télévision fut de portée nationale, puisque tous convenaient d'en faire un lieu de rassemblement de l'ensemble du peuple autour de grands événements, comme les manifestations sportives dont le but étaient de stimuler le sentiment patriotique, les grands faits de la politique, le grand art qui élève l'esprit et la conscience sociale. (Lafrance, 2009 p19)

Dans leur article paru en 1990, Francesco Casetti et Roger Odin affirment que le modèle de la « néo-télévision » a remplacé le modèle de la « paléo-télévision » par le développement de nouvelles catégories de programmes (en particulier les émissions dites *Omnibus* et les *reality shows*) qui mettent de l'avant la proximité avec le

télespectateur. On s'adapte aux problèmes du quotidien et au rythme de vie du télespectateur dans les fictions et on donne la parole aux gens ordinaires dans les émissions. Le télévisuel se fait alors plus proche, plus réflexif.

La néo-télévision rompt avec le modèle de communication pédagogique de la paléo-télévision. L'un des aspects les plus visibles de cette transformation réside dans le refus affiché d'une communication vectorisée et dans l'introduction de processus d'interactivité : à tout moment, via les questions du présentateur, le téléphone (*Pronto la RAI, Linea rovente, Telefono giallole*), le Minitel, ou la caméra, le spectateur est consulté, interpellé, incité à intervenir et à donner son avis. » (CASSETI, ODIN, 1990, p 11)

Selon des auteurs tels que François Jost (2001, 2002), Jean-Louis Missika (2006) ou encore Gilles Delavaud (2011), les nouvelles productions apparues au début des années 2000 marquent l'entrée de la télévision dans une nouvelle ère que l'on nomme la post-télévision. Pour Jean-Paul Lafrance, cette post-télévision se caractérise par trois éléments ;

1. La proximité d'Internet et des jeux électroniques inaugure une nouvelle forme d'interactivité qui donne un rôle véritable aux télespectateurs actifs devenu juge, juré, censeur, voyeur...
2. La télévision prend les devants et convoque l'ensemble des médias (journaux, revues, radio, Internet de diffusion et de communication, mobile, téléphone, etc..) à un festival d'interactions et de discours en se plaçant au centre du monde médiatique [...].
3. Le caractère international de la télévision qui transcende les cultures locales, en créant des événements totalement médiatiques qui se retrouvent partout à travers le monde. Star Académie a été inventé quelque part en Europe et son concept a été appliqué partout [...] l'émission est tournée dans tous les pays, avec des acteurs locaux et des situations locales, mais la formule vient d'ailleurs. (Lafrance, 2009, p.24)

Cependant, il est important de noter que, pour tous ces auteurs, un concept d'émission en particulier symbolise les changements dans la manière de produire et de consommer la télévision : il s'agit du concept de télé réalité. Objet à la fois sociologique et communicationnel, la télé réalité apparaît comme le programme qui questionne la télévision et la société du 21^e siècle.

Mais si, pour certains, la télé réalité n'apporte pas grand-chose d'autre qu'un système de starification du quidam qui accélère une « dépréciation des professionnels de la

télévision » (Missika 2006), pour des chercheurs tels que François Jost, elle représente avant tout une modification de notre représentation des domaines médiatiques, qui par son « culte du banal », va, *in fine*, faire resurgir l'envie et le besoin d'originalité à la télévision. (Jost, 2007)

1.1.2 Télévision et nouveaux médias

Plus haut, citant Jean-Paul LaFrance (2009), nous avons rapidement évoqué le fait que l'arrivée d'Internet a joué un rôle important dans la définition de la post-télévision. Cependant, la rapidité et l'ampleur de l'accélération technologique dans le domaine médiatique nous force aujourd'hui à prendre en compte et à observer plus en profondeur l'impact des nouveaux médias sur la télévision.

Là où il y a encore dix ans, le marché télévisuel était centré autour de la diffusion exclusive des contenus sur une plateforme unique, il doit aujourd'hui prendre en compte tous les types d'écrans. Ce passage du média traditionnel qu'est la télévision à l'ère des médias numériques a donc provoqué d'importants changements, tant dans la manière de produire, de diffuser, que de consommer les programmes. Désormais mobile, à la demande, ou encore interactive, la télévision doit prendre en compte les attentes changeantes des téléspectateurs. « *Convergence culture* » oblige, alors que les plateformes se multiplient en plusieurs écrans de toutes les tailles (du grand écran haute-définition au téléphone cellulaire), Henri Jenkins affirme qu'il est désormais de mise pour les télédiffuseurs de rendre un même contenu disponible sur le plus grand nombre de plateformes possible (Jenkins, 2006). D'autre part, si la télévision imposait autrefois une programmation et un rythme de diffusion auxquels les spectateurs devaient se plier, aujourd'hui, elle doit s'adapter à une consommation individualisée et morcelée. Même s'il semble encore rester des spectateurs qui souhaitent regarder la télévision sur un téléviseur, ceux-ci, conditionnés par le

contexte de liberté de choix qu'offre l'arrivée d'Internet dans les médias, sont de plus en plus exigeants.

Les nouveaux usages font émerger ce qu'on a coutume d'appeler la *délinéarisation* de l'accès à l'information. Il faut comprendre par là la fin d'une information subie pour une information choisie. Une telle fonctionnalité rend ainsi possible de commencer à regarder un match de football sur son poste de télévision, de poursuivre sur son *smartphone*, voire à reprendre plus tard la diffusion sur son ordinateur de bureau par un système d'accès en différé et à la demande. (Beria, 2013, p.7)

Dès lors, une tendance lourde tend à s'installer dans le développement des téléviseurs : plusieurs des grandes compagnies d'équipement électronique tablent sur le marché des téléviseurs connectés (appelés *Smart TV* ou *Connected TV* en anglais.). Le téléviseur devient ainsi un écran multifonctionnel, sorte de prolongation de l'ordinateur, sur lequel il est possible, en plus de regarder la télé, de consulter ses courriels, lire une page web, fréquenter les réseaux sociaux ou encore visionner de la vidéo en ligne. Cette transition vers les téléviseurs connectés signifie que les contenus télé n'auront plus de plateformes de diffusion exclusive et qu'ils seront placés en compétition directe avec n'importe laquelle des activités interactives.

Du côté de la création de programmes, il apparaît également qu'Internet possède la capacité de produire lui-même du contenu original et exclusif calqué sur le modèle télévisuel. Ces créations, que l'on appelle les « webtélés », sont nées autour de 2005-2006 avec les plateformes de partage de vidéos, notamment *YouTube* dont le slogan « *Broadcast Yourself* » (*Diffusez-vous*) est particulièrement évocateur, n'importe quel internaute ayant la possibilité de rendre une vidéo visible sur le Web. Depuis, entre les amateurs, les entreprises et les télédiffuseurs, des milliers de projets de webtélés ont vu le jour, avec des programmes similaires à la télévision puisqu'on y trouve *des web-dessins-animés, des web-émissions, des web-documentaires, ou encore des web-émissions de télé-réalité*. Conscients que sur la toile, les programmes sont regardés et commentés presque instantanément, certains créateurs ont même totalement intégré la logique de l'interactivité dans leurs productions. C'est par exemple le cas de la série

« *What ze teuf* » (2014), une capsule humoristique écrite au jour le jour grâce à des scénarii proposés sur Twitter par un internaute.

Interactivité, formats courts ou vidéos amateurs décalées, les contenus et l'esthétique des objets issus d'Internet semblent également de plus en plus intéresser l'institution télévisuelle. Certains programmes télévisés utilisant des vidéos prises sur le web comme thématiques ou principaux matériaux montrent que la dynamique peut s'inverser et permettre au petit écran de puiser de nouvelles ressources dans le *cyberspace*. (On pensera par exemple à des programmes actuellement diffusés tels que *Vlog* sur TVA (2007-en cours) au Québec ou encore *Les pépites du Web* (2010-en cours) sur *Canal Plus* en France.)

L'aventure, qui est trop jeune encore pour qu'il soit possible d'en évaluer sérieusement l'intérêt, mérite qu'on la suive de près, si tant est que comme on le croit que l'avenir de la télévision se trouve du côté des stratégies de collusion et de collaboration qu'elle saura développer avec le « réseau des réseaux ». (Barrette, 2010(a) .para.11)

Nous considérons pour notre part que les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont appelées à jouer un rôle important dans la redéfinition du visage de la télévision. Ce que l'on nomme la « révolution numérique », ou encore « la révolution Internet », pourrait-elle alors suffire à constituer un contexte pertinent à l'analyse de la télévision ?

Pour nous, il apparaît malgré tout qu'elle reste un élément, certes important, d'un paysage plus complexe. Et si, comme nous l'avons mentionné plus haut, *l'analyse de l'évolution des programmes télévisuels doit être liée au contexte socioculturel de la spectature*, il nous semble que le paradigme d'hypermodernité est à même de nous fournir plus d'éléments de compréhension du contexte contemporain.

1.1.3 Télévision et Hypermodernité

Jusqu'ici, nous avons discuté de l'évolution de la télévision et de ses programmes ainsi que de la nécessité de prendre en compte les nouveaux outils de l'environnement médiatique. En convoquant le terme d'hypermodernité, nous désirons mettre un nom sur ce que nous estimons être le contexte influençant les transformations actuelles de la télévision. Cependant, c'est avec beaucoup de précautions que nous abordons cette notion, au regard des débats idéologiques qu'elle a pu susciter. Nous commencerons donc par proposer une distinction entre les concepts de postmodernité et d'hypermodernité.

Du XVIII^e siècle aux années 1950, le paradigme de modernité est utilisé dans les sociétés occidentales pour décrire une époque qui valorise l'individu, la démocratie, le marché et la science (Charles, 2010). Cependant, les grandes institutions, comme la religion ou la famille, entravent encore la progression de ces éléments. Il faudra attendre les années 1960 pour que ces institutions s'effacent peu à peu et perdent de leur influence face à de nouveaux modes de vie basés sur l'individualisme, l'autonomie et l'hédonisme. Selon des auteurs tels que Gilles Lipovetsky et Jean-François Lyotard (1979), ces nouvelles valeurs marquent notre entrée dans « l'ère postmoderne ». Mais à l'aube des années 1980, Lipovetsky et Charles apportent la précision selon laquelle la postmodernité ne doit pas être considérée comme une rupture avec la modernité, mais comme une étape dans la construction de ce qui est désormais l'hypermodernité. (Lipovetsky & Charles, 2004). Le terme de « postmodernité », qui semblait impliquer « une sortie de la modernité » n'est en réalité que la modernité débarrassée de ses freins institutionnels. (Charles, 2010) À la suite de quoi, l'hypermodernité se poserait comme le contexte actuel, où les fondements de la modernité se manifesteraient à l'excès.

Or ces quatre principes [l'individu, la démocratie, le marché et la science]structurants de la modernité paraissent être entrés à leur tour dans la spirale de l'excès, d'où le remplacement nécessaire du concept de postmodernité par celui d'hypermodernité qui correspond à une modernité radicale caractérisée par l'exacerbation et l'intensification de la logique moderne au sein de laquelle les droits de l'homme et de la démocratie sont devenus des valeurs incontournables, le marché une référence économique globale et mondialisée qui va jusqu'à envahir non seulement les lieux les plus reculés de notre planète, mais aussi toutes les sphères de notre existence, la science un instrument en partie incontrôlable qui va jusqu'à remettre en question la notion même d'humanité au nom de possibles clonages d'êtres humains. (Charles, 2010, p.316)

Ainsi, les écrits de Gilles Lipovetsky notamment, permettent d'explorer les multiples facettes de la société à l'âge hypermoderne, du côté de l'hyperindividualisme et de l'hyperconsommation (L'Ère du vide, 1983), mais aussi du côté des médias (L'Écran Global, 2007). Dans le cadre particulier de notre étude, le paradigme d'hypermodernité nous apporte un cadre sociohistorique qui vient préciser et supporter un élément à la base de notre démarche de recherche, à savoir une nouvelle dynamique médiatique initiée par les nouvelles technologies de l'information et des communications.

Plus haut lorsque nous avons évoqué la question des différentes plateformes sur lesquelles les contenus télévisuels se rendaient désormais disponibles, nous avons emprunté le terme de « *convergence* » issu des écrits de Henri Jenkins (2013). Cependant le concept de convergence se présente comme centré sur les médias et l'idée d'une collusion déjà acquise entre ces derniers. Nous inscrire dans un contexte de « convergence entre la télévision et Internet » nous apparaît alors comme trop étroit, d'une part, pour prendre en compte la diversité des médias qui jouent un rôle dans l'évolution de la télévision, et d'autre part, pour nous permettre de poser un regard critique sur notre objet. Dès lors, nous préférons-nous tourner vers Lypovestky qui parle d'un contexte hypermoderne prenant en compte les nouveaux médias, mais également les processus sociaux qu'ils engendrent.

Voici le temps de l'écran-monde, du tout-écran, contemporain du réseau des réseaux, mais aussi des écrans de surveillance, des écrans d'information des écrans ludiques, des écrans d'ambiance. L'art (art numérique), la musique (vidéo-clip), le jeu (jeu

vidéo), la publicité, la conversation, la photographie le savoir, plus rien n'échappe tout à fait aux filets numérisés de la nouvelle écranocratie. Toute la vie, tous nos rapports avec le monde et avec les autres sont de plus en plus médiatisés par une multitude d'interfaces par lesquelles les écrans ne cessent de converger, de communiquer, de s'interconnecter. (Lipovetsky et Serroy, 2007, p.23)

Bien que dans ce mémoire nous ne nous ancrions pas dans l'affirmation ou l'infirmité de la théorie de « ciné-attitude » du monde, exposée dans *L'Écran Global* (2007), notre posture épistémologique peut sembler similaire à celle de Lipovetsky et Serroy. En effet, nous nous plaçons dans une logique systémique où les objets médiatiques sont pris dans un ensemble et évoluent conjointement aux transformations de la société. L'hypermodernité va donc nécessairement affecter la télévision et par extension la fiction télévisée, et cela tant au point de vue de la forme que du fond. L'ancrage de notre objet d'étude dans une société contemporaine hypermoderne nous permet donc, à la fois de mieux comprendre le contexte de production et de réception de la fiction, mais également de montrer comment une fiction particulière peut renvoyer à des changements structuraux dans la société et les médias.

1.2 La question de la fiction télévisée.

Dans la perspective d'analyser les mutations en cours dans l'industrie télévisuelle, plusieurs éléments nous permettent d'envisager la fiction télévisée comme un objet particulièrement pertinent. Comme nous avons pu le voir, la « multiplication des écrans » intensifiée durant les deux dernières décennies par « la révolution numérique » engendre de nouvelles pratiques dans la production et la consommation médiatique, auxquelles la fiction télévisée a dû s'adapter.

L'entrée dans l'ère numérique fait désormais de l'expérience télévisuelle une expérience individuelle, à laquelle les séries s'adaptent en devenant de plus en plus critiques, audacieuses, complexes et diverses, s'adressant à des publics de plus en plus restreints. (Boutet 2011, p.46)

Nous proposons donc ici de faire retour sur cet objet incontournable de la télévision d'hier et de demain, puis de faire le point sur les théories concernant actuellement la fiction télévisée.

1.2.2 La série de fiction à l'étude

Pour comprendre pourquoi la fiction télévisée, et en particulier à la série, est considérée comme la production dominante à la télévision, il est préalablement nécessaire de se pencher sur ses origines. Il apparaît alors en premier lieu que la série a joué un rôle important dans la construction de la place de la télévision dans le quotidien des spectateurs. Si à l'avènement de la télévision aux États-Unis en 1949 il y a déjà de la fiction inspirée du cinéma ou de la radio, pour Jean-Pierre Esquenazi, le succès immédiat de la série de fiction s'explique par les dimensions rituelles et routinières des pratiques télévisuelles, liées elles-mêmes aux habitudes collectives, nécessaires à la vie familiale. (Esquenazi, 2010) De plus, dans le modèle gratuit de la télévision des années 1950, qui implique de créer des programmes attirants pour les annonceurs, fidéliser le spectateur en élaborant des « rendez-vous » télévisuels est fondamental. Constituées de schémas narratifs et de personnages récurrents, les séries télévisées se sont alors parfaitement inscrites dans cette logique rituelle de réception de la télévision.

D'autre part, si l'on peut considérer que « l'aspect rituel » du genre sériel a contribué à l'essor de la série télévisée, un autre élément marquant semble pouvoir expliquer son statut actuel. Pour les historiens de la télévision, qui considèrent les années 1950-1960 comme le premier « âge d'or » de la fiction télé, les années 1980 correspondraient à un « deuxième âge d'or », qui marquerait un tournant vers des

séries plus élaborées, plus complexes et plus profondes (Esquenazi, 2010). Dans les années 1990, les productions originales des chaînes câblées américaines (telles que HBO, AMC, Showtime, ect.) permettent de confirmer la montée en qualité des fictions télévisées et de renforcer la place prise par les séries dans la vie des téléspectateurs. C'est également à partir de ces années que la fiction télévisée commence à se tailler une place de choix dans le cursus et la recherche universitaires. Ayant acquis une légitimité même là où on ne s'y attendait pas – à savoir, auprès d'un public éduqué, s'adonnant à une lecture fine des objets médiatiques – la fiction télévisée se pose désormais comme un terrain fertile pour les chercheurs qui abordent aujourd'hui la série avec des concepts et des outils variés, décortiquant ses formes (Benassi, 2000), son fonctionnement (Sepulchre, 2011), son histoire et ses perspectives (Esquenazi, 2010), sa place et ses enjeux (Jost, 2011), ses publics (Glevarec, 2012), ou encore ses prolongements philosophiques (de Saint Maurice, 2009).

Autrefois méprisées en tant que manifestations d'une culture populaire sans intérêt pour la recherche, les séries télévisées attirent depuis quelques années l'attention d'un nombre croissant d'analystes. Revalorisées par les études culturelles (*Cultural Studies*) et les théories sur les usages et les gratifications (*Uses and Gratifications*), les séries télévisées témoignent aujourd'hui des diverses mutations qui restructurent les secteurs de la production, de la diffusion et de la réception médiatiques. (Koukoutsaki-Monnier, 2007, para 1)

On constate également qu'avec les séries télévisées des années 2000 ont été relancés avec vivacité les débats sur la notion « d'œuvre télévisuelle ». Au centre de ces débats, on étudie la qualité des fictions télévisées, bien entendu, mais surtout sa possible contiguïté avec le septième art. Plus proche du cinéma par ses qualités esthétiques, la fiction télévisée tendrait encore à se rapprocher de la fiction cinématographique grâce à des mises en scène soignées, des *castings* exigeants et des narrations de plus en plus complexes et audacieuses (Pinsolle et Rindel, 2011). Ainsi, nombreux sont les intellectuels qui n'hésitent plus à placer certaines séries au même niveau que des œuvres cinématographiques (Barrette, 2012, Esquenazi, 2010). Cependant, il apparaît, au regard de la diversité des producteurs et des modes de

consommation de la télévision, que toutes les séries actuelles n'ont pas la même proximité avec le cinéma. Dans un article intitulé *Le double destin de la fiction télévisée*, Pierre Barrette observe deux tendances:

Soit elle emprunte massivement au cinéma certaines de ses caractéristiques, ouvrant au sein de l'espace télévisuel un créneau « cinéphilique » [...].

Soit elle tente par divers moyens de jouer jusqu'au bout le jeu de la télévision et tende ainsi à adapter sa stratégie aux caractéristiques propres du petit écran. Ces moyens sont multiples, et touchent en outre la périodicité de la série (des capsules quotidiennes de 10 minutes au lieu d'une heure hebdomadaire, par exemple), divers « mélanges » entre réalité et fiction, le recours aux ressources de l'improvisation et du direct, mais également, dès lors qu'Internet est impliqué dans le processus, de l'interactivité (Barrette, 2010 (b), para 4).

À l'opposé des tentatives de rapprochement avec le cinéma, nous sommes donc en mesure de croire que la fiction télévisée est à la recherche de nouvelles *formules* à exploiter, nouveaux concepts à intégrer, d'éléments qui sont en mesure de changer sa filiation exclusive à la télévision et peut-être son statut même de fiction. Dès lors, avant d'aller plus loin dans notre questionnement il convient à présent d'approfondir la notion de fiction à la télévision. Pour ce faire nous nous aiderons des théories définissant les genres télévisuels.

1.2.2 Les genres télévisuels

Dans différents écrits, le théoricien François Jost s'est particulièrement intéressé aux genres télévisuels, qu'il considère comme des interfaces entre les producteurs, les diffuseurs et les téléspectateurs. Pour les identifier, il propose de diviser la programmation télévisuelle en trois mondes, ce qui permet de situer les émissions en fonction de leur contenu, mais également en fonction de leur relation avec le spectateur.

En effet, pour Jost, la notion de genre est un moyen de classer les programmes, mais elle permet également de comprendre leur réception par le téléspectateur. Selon lui, le fait de savoir si une émission est, par exemple, un téléjournal, une série ou encore un documentaire, va déterminer l'attitude du téléspectateur face au programme (amusement, acceptation, refus, colère, etc.).

Dans le modèle de François Jost, le récepteur est dans un rapport dit de « promesse » au genre auquel appartient l'œuvre audiovisuelle qu'il a devant les yeux, son rapport est de « décodage » d'un genre dont il a la compétence générique, dont il a la « *television literacy* », la compétence télévisuelle. (Glevarec, 2012, p.67)

Cependant, Jost s'attache dans la suite de sa démonstration à préciser que la notion de genre peut parfois se poser comme trop étroite pour qualifier certains programmes. Par exemple, on aura de la difficulté à déterminer si le « docu-fiction » appartient de manière catégorique au mode documentarisant ou au mode fictionnalisant. C'est pourquoi le sémiologue considère la nécessité de les intégrer à des ensembles plus grands qu'il appelle des « mondes ». Ces mondes peuvent servir de fondement à une classification rationnelle des genres et former des « archigenres ». (Jost, 2009) Il identifie ainsi le monde réel, le monde fictif et le monde ludique.

Au « pour de vrai » de l'information, qui prend le monde comme référent, au « pour de faux » de la fiction, qui vise un univers mental, il faut donc ajouter « un pour de rire » dans lequel la médiation se prend pour objet, qu'il s'agisse de jouer avec le langage (énonciation) de jouer avec le jeu (aléa) ou de faire de l'art pour de l'art. Pour résumer, les trois mondes — monde réel, monde fictif, monde ludique — peuvent être schématisés de la façon suivante :

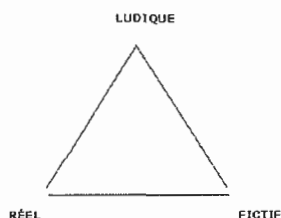


Figure 1.1 : Illustration des trois mondes de Jost (Jost, 2009, p.44)

Ce concept permet de mieux comprendre le panorama des genres télévisuels, car il ne s'agit plus d'enfermer une production dans une catégorie, mais de la placer d'une manière relative, par rapport à son niveau de réalité, de fiction ou de ludisme. Par exemple, dans le cas particulier de la fiction, François Jost explique qu'il peut exister différents genres en fonction de l'écart plus ou moins grand avec les autres mondes. Il illustre ses propos avec l'exemple des dessins animés pour enfants :

D'où trois catégories de dessins animés :

Les fictions « naturalisantes », c'est-à-dire celles qui tendent à réduire l'écart en mimant le plus possible les situations du monde réel et son apparence physique (par exemple, *Olive et Tom*, qui raconte la vie d'une équipe de football [...]).

- Les fictions « ouvertement fictives » celles qui se déroulent dans un monde *merveilleux*, où tous les animaux cohabitent, où tous sont à la même échelle, quelque soit leur espèce (*Dinos Junior*, *Bambou*), où ils parlent la même langue.

- Les fictions « ludiques », qui ne sont que des prétextes à jouer avec les conventions du dessin animé (*Tex Avery*) ou à mettre en scène des « attractions » comme *Pokémon*, dont l'intérêt vient des scènes purement « énergétiques » d'affrontements. (Jost, 2009, p.88)

Aussi nous pouvons-nous très bien imaginer d'autres exemples de programmes qui peuvent être analysés du point de vue d'une autre pointe du triangle (par exemple, différentes formules de journaux d'actualités ou différents jeux-télé pour le ludique).

S'inspirant des théories de Jost sur les genres, le sociologue Hervé Glevarec propose des éléments supplémentaires à l'analyse de la relation entre le spectateur et la fiction télévisée. En effet, pour lui, le « triangle jostien » avec les termes de « promesse de genre » et de décodage comme éléments structurants de la réception, s'inscrit davantage dans le contexte de la néo-télévision. Car à travers son observation des spectateurs des séries télévisées, Glevarec constate que les fictions développées au début des années 2000 (particulièrement les séries américaines) apportent des éléments nouveaux qui déstabilisent ce modèle. Remettant particulièrement en question l'utilisation de la notion de réalisme chez Jost, qui pour lui comporte plus une dimension stylistique et désigne « un rapport au réel, toujours révisable,

critiquable, etc. », Glevarec insiste sur la nécessité d'une nouvelle approche de la réception de la fiction. Il propose ainsi la notion d'effet de réel.

Le réalisme désigne un rapport de correspondance de la représentation avec le réel, l'effet de réel désigne, lui, un rapport d'insertion du réel dans la représentation, son point de contact. (Glevarec, 2012 p.74)

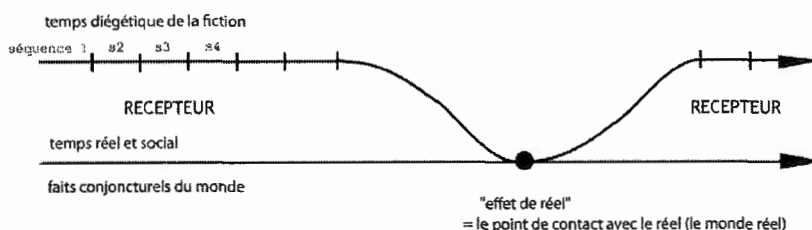


Figure 1.2 : Illustration de l'effet de réel comme point de contact (Glevarec, 2012, p.74)

En effet, selon lui, les séries actuelles seraient remplies de ces « effets de réel » qui peuvent se réaliser à travers des effets cognitifs (cross-over, plans-séquences événementiels...) ou conjoncturels (insertion de *faits conjoncturels du monde* dans la fiction).

Dit autrement, l'effet de réel se produit, voire se généralise, dès que la promesse du genre fictionnel d'être une fiction ne suffit plus à soutenir le trouble provoqué par l'apparition d'un fait dans la fiction qui affecte le récepteur de par son statut : c'est de la fiction, mais ça parle d'attentats qui se sont produits il y a quelques jours dans le monde (*24H Chrono*, *À la Maison blanche*) ; c'est de la fiction, mais il y a un personnage qui appartient à une autre fiction (cas de cross-over de deux séries). (Glevarec, 2012, p.75)

L'autre point important que soulève Glevarec, et qui justifie un nouveau modèle d'analyse de la réception des fictions télévisées, réside dans le fait que dorénavant, la fiction fait partie du réel. L'auteur propose alors d'élargir le schéma de Jost.

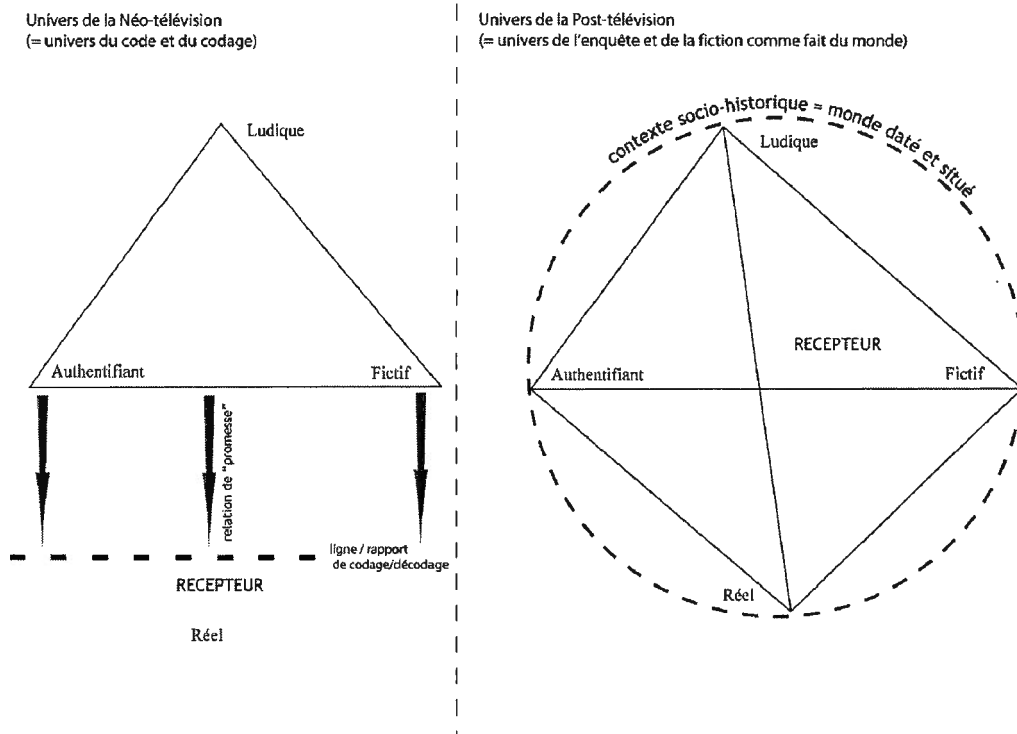


Figure 1.3 : Modèles d'analyse de la réception des fictions télévisées (Glevarec, 2012, p77)

Le schéma n° 2 ne situe pas les récepteurs en face d'une trilogie de genres audiovisuels, extérieurs comme des tableaux accrochés aux cimaises d'un musée, mais l'inclut dans un contexte sociohistorique dans lequel la fiction, notamment, est un élément inséré lui-même dans le réel, en s'y « réalisant ». Le modèle n'est plus ni ternaire ni extérieur au récepteur. Il est au minimum quadrilatère et co-extensif aux récepteurs. C'est pourquoi le récepteur y est représenté dans un rapport à des productions audiovisuelles qui sont incluses comme faits réels du monde. (Glevarec, 2012, p.78)

Sans nécessairement reprendre le terme « d'effets de réel », les réflexions de Jean-Pierre Esquenazi s'inscrivent dans la même logique. Pour lui le réalisme n'est pas la seule modalité fictionnelle qui permet l'évocation du réel (Esquenazi, 2011). Il ajoute que le pouvoir de la série sur son spectateur réside dans une capacité à se poser comme *une illustration ou une métaphore de son existence*. Il décrit de la sorte trois

dimensions qui permettent de distinguer les liens particuliers que la série de fiction tisse avec le réel, à savoir :

- *Séries et réalités de la production* ou l'objet sériel comme trace concrète d'une production.
- *Série et réalités sociales* ou l'objet sériel comme représentation d'un point de vue sur le monde contemporain.
- *Séries et réalité du public* ou l'objet sériel comme illustration ou exemplification du monde vécu du destinataire. (Esquenazi, 2011, p.201)

Il apporte néanmoins la précision que de l'une à l'autre de ces dimensions, l'objet sériel change de statut, n'étant plus exactement examiné de la même façon, sous la même lumière (Esquenazi, 2011).

1.3 Problématique et hypothèses de recherche

Au regard des différentes considérations théoriques, qui nous ont permis de mieux comprendre les enjeux qui concernent l'étude de la fiction télévisée, il convient maintenant de présenter notre question de recherche ainsi que les différentes hypothèses qui en découlent.

1.3.1 Question de recherche générale et hypothèses.

Comme nous l'avons annoncé au début de ce chapitre, notre objectif principal est de rendre compte des évolutions en cours dans la fiction télévisée. Nous souhaitons donc nous intéresser à l'objet en lui même, mais également à son contexte de production et de réception, ainsi qu'à son contexte sociohistorique (auquel nous avons choisi d'associer le paradigme d'hypermodernité). À ce niveau de la réflexion, une première question de recherche pourrait se formuler sous la forme suivante : *Comment définir*

la fiction télévisée à l'ère de l'hypermodernité ? Cependant, à partir des observations récentes, nous avons déjà apporté l'idée qu'il se dessine plus d'une perspective concernant la fiction télévisée et qu'il serait difficile – du moins pour le cadre de ce mémoire – de les étudier toutes. Cependant, tout comme Barrette, nous pensons que la série de fiction contemporaine oscille entre deux grandes tendances, à savoir d'un côté le rapprochement avec le cinéma, et de l'autre une affirmation de sa filiation avec la télévision. C'est pourquoi ici, nous faisons d'ores et déjà le choix de laisser en partie de côté l'aspect du rapprochement avec le cinéma, pour nous concentrer sur la fiction en tant « qu'œuvre télévisuelle » et sur les nouvelles formules qu'elle exploite. Notre analyse de cette catégorie de fiction se trouvera alors guidée par les trois hypothèses suivantes :

- 1- La fiction télévisée se fait plus « hybride ». D'un point de vue formel et esthétique nous pensons que la série télévisée contemporaine intègre des éléments provenant d'autres types de programmes télévisuels, mais également d'autres écrans et pratiques médiatiques (tel que l'utilisation des réseaux sociaux ou la pratique des jeux vidéo par exemple).
- 2- La fiction télévisée se fait plus « réelle ». Elle dépasserait la notion de réalisme et brouillerait les frontières avec « la réalité », via différents procédés énonciatifs et discursifs.
- 3 –La fiction télévisée se fait plus « interactive ». En nous penchant particulièrement du côté de la réception, nous supposons une augmentation et une diversification des interactions entre la fiction et son spectateur.

Le positionnement adopté nous dirige alors naturellement vers une analyse centrée sur une ou plusieurs fictions. Ici, la constitution d'un corpus d'œuvres variées semble au premier abord parfaitement adéquate pour rendre compte de la variété des éléments qui interviennent dans la fiction télévisée actuelle. Cependant, il nous semble que pour les limites de ce mémoire, le recourt à plusieurs œuvres

n'impliquerait qu'une analyse partielle de chacune d'elle. Or, comme nous l'avons mentionné plus haut, nous considérons que l'analyse d'un objet télévisuel doit nécessairement être comprise avec son contexte de production et de réception. C'est donc dans cette optique que nous choisissons de concentrer notre recherche sur une fiction particulière. S'il est donc établi qu'en privilégiant le modèle de l'étude de cas nous nous exposons au risque de récolter moins de données généralisables à un large éventail d'objet, nous pensons que ce modèle a la contrepartie de nous permettre de faire une illustration plus concrète de notre démarche et de révéler des éléments véritablement significatifs du phénomène que nous observons. C'est donc à partir de ces considérations que nous avons choisi de nous intéresser à la série *Bref*.

1.3.2 L'objet d'étude et question spécifique.

Série télévisée française créée par Kyan Khojandi et Bruno Muschio, *Bref* fut présente sur *Canal Plus* entre septembre 2011 et juillet 2012. Diffusée trois fois par semaine pendant l'émission d'info-divertissement « *Le Grand Journal* » de *Canal Plus*, *Bref* s'est très rapidement fait connaître grâce à sa présence sur le web. Après chaque diffusion en clair sur la chaîne câblée, les épisodes étaient presque aussitôt mis en ligne et accessibles gratuitement sur différents sites Internet. Au Québec, les capsules furent diffusées à partir du 27 août 2012 sur AddikTV3. Succès retentissant sur les réseaux sociaux – dont témoignent les 3,8 millions de fans sur *Facebook*, les 508 000 *followers* sur *Twitter* et le grand nombre de parodies sur *You Tube* – cet objet télévisuel a également très rapidement conquis un public d'internautes. « *Bref le générateur* », la dernière production des créateurs de la série, – disponible depuis novembre 2014 à l'occasion des 30 ans de la chaîne *Canal Plus* – confirme le poids de cette fiction télévisée sur le terrain du Web. Formé comme un épisode complètement interactif intitulé « *Bref, Canal a 30 ans* », le générateur permet désormais à l'internaute/spectateur de créer son propre épisode à partir d'un choix de trois séquences, ouvrant ainsi la possibilité de milliers de combinaisons possibles.

Si par la suite nous aurons l'occasion de présenter le concept de *Bref* de façon plus détaillée, nous pouvons d'ores et déjà voir que cette fiction, prise dans l'espace sociohistorique que nous souhaitons étudier –puisque'il s'agit d'une fiction produite et diffusée en France entre 2010 et 2012 – et arborant déjà une certaine proximité avec d'autres médias se pose comme un objet particulièrement adaptée à notre démarche. C'est donc dans une démarche heuristique que nous formulons une problématique plus spécifique à savoir : *Considérant le contexte de l'hypermodernité qui prévaut actuellement, en quoi la série « Bref » est-elle symptomatique des mutations en cours dans la fiction télévisée ?*

Cette problématique peut être détaillée en plusieurs objectifs spécifiques qui seraient:

- Soumettre la série à une grille d'analyse qui permet de dégager et d'interpréter son organisation formelle, son contenu thématique que le cadre participatif qu'elle met en place.
- Mettre en évidence et comprendre comment s'exprime l'évolution du média télévisuel à travers un programme de fiction.
- Comprendre et expliquer la popularité et la réception particulière de cette série dans le contexte sociohistorique français des années 2010.
- Utiliser les résultats de notre analyse pour esquisser des pistes de réflexion sur l'avenir de la fiction télévisée et de la télévision.

Dès lors, on peut voir une analyse textuelle de *Bref* se profiler déjà comme une nécessité à notre démarche. Cependant nous verrons par la suite que l'approche sociosémiotique, en permettant d'explorer tous les aspects de notre objet, va s'imposer comme la méthodologie la plus adaptée pour répondre à notre problématique et à nos objectifs.

CHAPITRE 2

MÉTHODOLOGIE : L'APPROCHE SOCIO-SÉMIOTIQUE ET LE MODÈLE D'ANALYSE

Le chapitre 2 a pour objectif de présenter les théories et le cadre méthodologique mobilisés dans ce mémoire, ainsi que les outils analytiques adoptés pour l'étude de notre objet. Nous commençons par expliquer l'approche socio-sémiotique et son origine, à la suite de quoi nous exposons le modèle de l'œuvre en contexte, un élément central dans le positionnement de notre recherche. La deuxième partie de ce chapitre est consacrée à la description de la grille d'analyse et des différents concepts qui la composent. Enfin, avant d'entamer notre étude de cas, nous terminons ce chapitre par quelques remarques sur les limites du présent mémoire.

2.1 Ancrage épistémologique

2.1.1 De la sémiologie à la sémio-pragmatique

Afin d'expliquer comme il se doit notre démarche socio-sémiotique, nous devons nécessairement faire un retour sur la sémio-pragmatique et sur son origine, la sémiologie. Héritières du structuralisme, la sémiologie dite « immanentiste » s'inspire grandement de la linguistique saussurienne. Du grec ancien *σημείον* / *sêmeion* (« signe ») et *λογία* / *logía* (« étude »), la sémiologie (ou sémiotique) tend à se positionner comme une science de la signification, qui vise à imposer une approche plus « scientifique » des textes, dans le but de mettre à jour les processus de production du sens. En France, dans le domaine des lettres, la recherche en sémiologie a connu un développement important dès le milieu des années 1960 sous l'impulsion de Roland Barthes (1964). Par la suite, les travaux de Christian Metz (1966) ont également permis d'adapter la sémiologie au domaine du cinéma. Dans les années

1980, certains théoriciens en sont venus à critiquer la structure trop rigide de la sémiologie et sa pertinence limitée dans l'analyse des communications de masse. Dès lors s'est amorcé le tournant pragmatique, que l'on doit penser comme un dépassement de l'étude de la syntaxe et de la sémantique, dans le but d'étudier les discours, leurs contextes et leur réception.

En 1979, le sémioticien Umberto Eco proposait le concept de *contrat de lecture* en littérature, qui ouvre sur l'idée que le texte, parce qu'il ne dit pas tout, requiert la coopération du lecteur. Du côté du cinéma, Metz s'est peu à peu éloigné du modèle strictement linguistique pour se pencher sur l'énonciation filmique, qui démontre les procédés réflexifs, c'est à dire par lesquels le film nous parle de lui, du cinéma ou de la position du spectateur (Metz, 1991). Cependant, ce sont les théories de Roger Odin qui marquent une véritable rupture dans l'approche sémiologique des œuvres audiovisuelles. Avec son modèle sémio-pragmatique, Odin propose d'élargir et de compléter l'analyse sémiotique d'un film en prenant en compte les différentes contraintes qui pèsent sur son espace de production et son espace de réception. Plus précisément, si cette théorie permet d'approcher un objet par une méthode prioritairement textuelle (analyse du profilmique, du montage, du son, etc.), elle contribue à replacer la production audiovisuelle dans son contexte communicationnel. Une analyse sémantico-syntaxique et pragmatique peut alors nous permettre d'en cerner le sens en fonction des relations qu'elle entretient avec les institutions productrices et les spectateurs.

Christian Metz avait défini l'axe de pertinence de la sémiologie comme «comprendre comment le film est compris ». Pour la sémio-pragmatique le programme se reformule en « comprendre comment les textes sont construits» (dans le mouvement de la lecture tout comme dans celui de la réalisation). La sémio-pragmatique s'intéresse en priorité aux grandes modalités de la production de sens et d'affects (vs au sens produit) ainsi qu'à leurs conditions de mise en œuvre. On peut penser que cette approche est une sorte de préalable à l'analyse du sens produit. (Odin, 2000, p 56)

La sémio-pragmatique ne présente donc pas de grille d'analyse au sens strict, mais constitue avant tout un outil qui permet d'interroger un objet afin d'en faire émerger des éléments qui poussent la réflexion au-delà du texte. Une analyse sémio-pragmatique présente alors deux niveaux distincts, mais complémentaires : dans un premier temps, un travail qui consiste à décrypter le texte avec les outils de la sémiologie classique ; et dans un second temps une mise en relation des résultats avec le contexte dans lequel s'inscrit le texte.

2.1.2 La socio-sémiotique d'aujourd'hui.

Parmi les développements récents de la sémio-pragmatique, certains théoriciens ont souligné la pertinence d'élargir l'étude du texte vers son contexte en marquant bien son ancrage social. Notre observation se base ici sur les travaux de Jean-Pierre Esquenazi (2002, 2007) Eric Maigret (2007), Eric Macé (2006) et Pierre Barrette (2010, 2013) qui se sont particulièrement penchés sur l'application du modèle socio-sémiotique dans l'analyse des productions télévisuelles.

Ainsi, pour Maigret, si la sémio-pragmatique tient compte du contexte de production et de réception du texte, elle n'aborde que trop superficiellement les structures de ces contextes. Pour lui, la production du sens (*qui fait quoi ? Comment ? Pourquoi ?*), la question organisationnelle et individuelle (*passé et trajectoires des auteurs, relations entre les professions, producteurs, réalisateurs, acteur, etc.*) et la dynamique de réception doivent également, et nécessairement, être prises en charge par les sciences historiques et sociales.

L'erreur courante a été de croire que l'on pouvait mettre en relation des structures narratives, du sens, des publics et des attitudes culturelles et sociales. La sémiotique construit plutôt des modèles d'interprétation des contenus qu'elle n'est pas la seule méthode à examiner. Ce qui veut dire qu'elle ne peut se présenter avec une ambition de monopoliser l'acte interprétatif des contenus, sans même parler de leurs « effets »

sur les publics des « intentions » des auteurs. La sémiotique est en faite une méthode qui doit toujours être reliée aux présupposés idéologiques du chercheur, elle est liée à une vision du social, à une sociologie implicite. (Maigret, 2007, p.110)

Comme nous l'avons noté précédemment, dans l'analyse des programmes de télévision, il y a effectivement des éléments extérieurs au texte qui tiennent une place importante dans la relation fiction/spectateur. Pour Jost, dans tout objet télévisuel, la logique de l'émetteur, la constitution du programme et la réception donnent aux genres une allure polymorphe (Jost, 2001). Dès lors, pour le chercheur, il ne s'agit plus simplement d'analyser la construction de sens, mais de comprendre comment certains discours manifestent les étapes de leur production et, d'autre part, comment ils suscitent des interprétations, des appropriations ou des dénégations. (Esquenazi, 2002)

Jean-Pierre Esquenazi est un des chercheurs qui insiste spécifiquement sur la nécessaire collaboration des disciplines touchant à l'analyse des caractéristiques communicationnelles d'un objet (comme la sémiologie) et le domaine de la sociologie. Pour ce sociologue de formation, les œuvres ou « les pratiques symboliques » (qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou encore télévisuelles) possèdent une double nature. Étant à la fois le résultat de processus sociaux (mettant en jeu des acteurs sociaux, des institutions productrices, etc.), et des représentations (ce sont des discours qui invitent à émettre des propositions sur des processus sociaux), l'analyse des œuvres devrait, selon lui, nécessairement se faire par les trajets indissociablement sémiotiques et sociaux des œuvres (Esquenazi, 2007).

Cependant, malgré la pertinence avérée de ce modèle, le cadre socio-sémiotique soulève plusieurs difficultés pour le chercheur. Comme le souligne Eric Macé, l'analyse des contenus et leur articulation avec les faits sociaux ne doivent pas reposer sur le croisement rapide de quelques résultats issus d'horizons différents.

Selon lui, l'efficacité d'une analyse de contenu dans le cadre de la socio-sémiotique est conditionnée par l'emploi d'une ethnologie fouillée et d'une sociologie comparée (Macé, 2006). Cela suppose que soit maîtrisé un ensemble de spécialisations par le chercheur, et complexifie la construction d'un modèle d'analyse qui puisse permettre d'étudier en profondeur les contenus, avec les interactions sociales qu'elles impliquent en amont et en aval. Maigret chemine également dans ce sens et insiste sur la position du chercheur, qui est pour lui aussi déterminante que les techniques employées pour analyser un texte.

Il est nécessaire de procéder de façon très méthodique et d'être impliqué dans les matériaux de façon approfondie, à la façon par exemple des chercheurs-fans, qui ont contre eux la subjectivité du participant, mais pour eux une fréquentation intense des communautés et des œuvres. En amont de l'analyse de contenu [...] le but est de déceler les strates superposées d'influences, les tractions qui aboutissent aux textes, en croisant des variables qui relèvent au départ de l'économie politique et de la sociologie des professions. [...] En aval, la rencontre avec les interprétations des publics est désormais considérée comme enrichissante si l'on abandonne le principe de supériorité interprétative absolue du chercheur (sans céder au relativisme). Il s'agit de travailler ensemble analyse de contenu et analyse de réception en posant *non pas l'égalité de tous devant les textes, mais la coopération de ceux qui n'ont pas accès aux mêmes perspectives* (Maigret, 2007, p.239).

À partir des éléments qui viennent d'être exposés, nous pouvons comprendre que l'approche socio-sémiotique cadre très bien avec notre démarche, qui vise à utiliser l'analyse de *Bref* pour illustrer l'évolution en cours à la télévision, dans le contexte hypermoderne actuel. La socio-sémiotique considère en effet que les contenus des médias de masse peuvent être interprétés comme les marques des interactions qui les ont constituées, comme des « plis » condensant les rapports sociaux, les logiques d'actions et les mouvements culturels (Maigret, 2007). Cependant, au regard de la richesse de cette approche et de la diversité des éléments qu'elle permet d'étudier, il nous semble important de poser les limites de notre recherche et de mieux nous situer à l'intérieur même de ce cadre méthodologique. Dans cette démarche, nous nous aiderons du modèle de l'œuvre en contexte de Pierre Barrette (2013).

texte de l'amont à l'aval. L'espace de production concerne donc le rapport du texte à l'institution (et peut entre autres aborder les acteurs, les enjeux et les contraintes économiques et créatives du texte) tandis que l'espace de réception se rapporte aux différentes relations que le texte et le spectateur entretiennent (incluant par exemple les différentes stratégies énonciatives mises en place par le texte ou les manifestations des publics qui témoignent d'une certaine réception du texte). Avec l'espace référentiel (qui inclut le rapport du texte et considère donc le contexte dans lequel il se trouve) et l'espace de médiation, le modèle permet de rompre avec une représentation figée des textes et d'inclure l'idée d'une dynamique socio-historique dans la perception des différents éléments qui le définissent. Ce modèle peut alors avantageusement se placer comme le cadre conceptuel de notre recherche et nous permettre de structurer notre méthodologie.

2.2 Le déploiement méthodologique

En revenant sur les implications théoriques présentées dans notre premier chapitre, nous allons à présent tenter de transposer nos objectifs de recherche à ce modèle et présenter la grille d'analyse qui en résulte.

2.2.1 Adaptation du modèle de l'œuvre en contexte avec *Bref*

Précédemment, lors de la définition de notre question de recherche, nous avons formulé plusieurs hypothèses concernant à la fois la fiction télévisée actuelle et son contexte. Avec l'objectif d'observer les différentes dynamiques d'évolution de cette dernière, nous avons choisi d'analyser la série *Bref* et expliquer en quoi celle-ci est symptomatique des mutations en cours dans la fiction télévisée. Considérant cette démarche, il apparaît déjà que nous pouvons superposer certains éléments qui guidaient nos hypothèses au cadre conceptuel de Barrette. Ainsi, l'idée d'interroger la

fiction en qualité d'« œuvre télévisuelle », et de supposer une certaine hybridité avec différents éléments audiovisuels, nous renvoie tout naturellement à des éléments qui concernent l'espace de production. D'un autre côté, notre intention d'étudier les rapports qu'entretient notre série de fiction avec le réel peut également correspondre aux médiations que le modèle expose avec l'espace référentiel. Enfin, notre intérêt pour l'observation des interactions qui s'intègre dans la relation fiction/spectateur, nous renvoie explicitement à l'espace de réception. Appliqué à notre démarche de recherche, le modèle de *l'œuvre en contexte* peut donc être schématisé de la manière suivante :

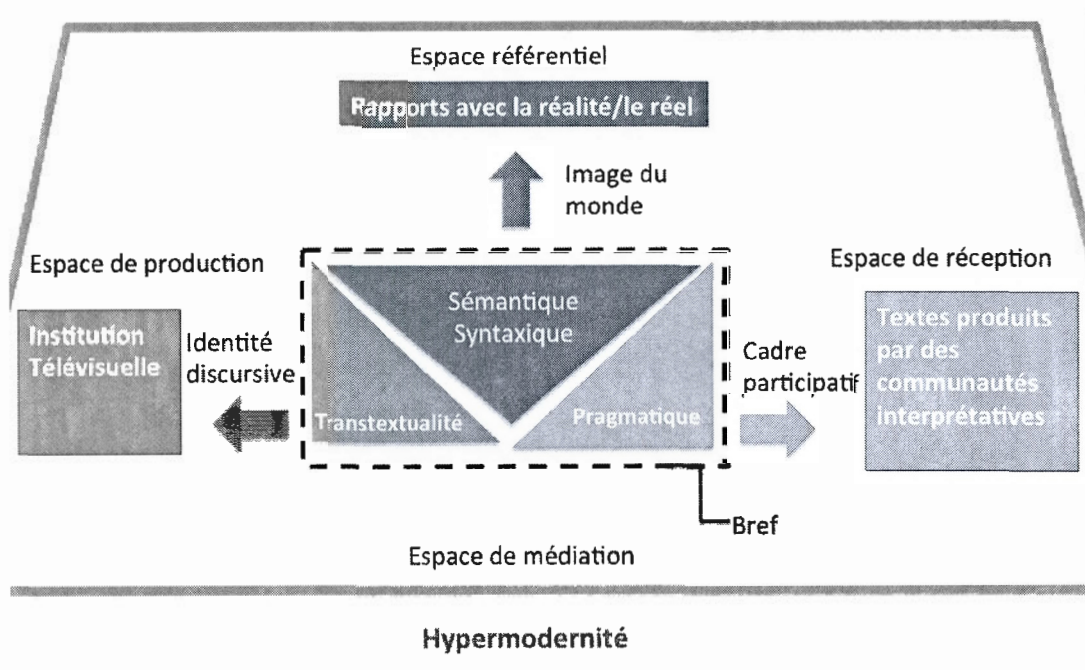


Figure 2.2 : Modèle de *l'œuvre en contexte* appliqué à notre démarche de recherche

Le modèle de Barrette ne se présentant pas comme une formalisation exhaustive et close des composantes du texte et des contextes, il est également assez souple pour nous permettre d'étudier les éléments qui s'adaptent le mieux à notre question et aux matériaux dont nous disposons pour notre recherche. Ainsi, si du côté de l'espace de

production, nous avons fait le choix de nous concentrer sur la manière dont il s'exprime à travers la transtextualité, du côté de l'espace de réception, nous avons choisi d'étudier un élément particulier du cadre participatif, à savoir les textes produits par les spectateurs. Avec cette démarche, nous montrons notre volonté d'élargir l'étude de l'objet du côté de la réception, plutôt que du côté de la production. Cette prise de position est le résultat, d'une part, des limites du mémoire –qui ne nous permettraient pas d'aborder de manière approfondie à la fois, l'objet, les variables économiques et politiques de la production et la sociologie des publics, tel que l'évoquait Maigret- et d'autre part, à une de nos hypothèses de recherche, qui suppose une évolution de la relation fiction/spectateur.

Tous ces éléments nous ayant permis d'exposer la structure dans laquelle s'inscrit notre recherche, il convient maintenant de présenter les éléments qui constituent notre grille d'analyse.

2.2.2 Présentation des éléments de la grille d'analyse de *Bref*

Au regard des éléments que nous venons d'exposer, notre méthodologie se révèle nécessairement structurée autour de deux analyses, ou plutôt d'une analyse qui se déploie en deux temps : d'une part, une analyse centrée sur notre objet, l'analyse textuelle de *Bref* qui utilise les outils de la sémio-pragmatique ; et, d'autre part, une étude d'éléments extérieurs à la série, où nous choisissons de nous pencher plus particulièrement sur la réception et l'appropriation de la série par certains spectateurs. Cependant, il est important de préciser que ces éléments ne doivent pas être considérés comme des niveaux analytiques autonomes, mais plutôt comme les étapes d'une logique de réflexion causale, où chaque analyse se construit sur les conclusions de la précédente.

Dans un premier temps, il s'agit donc de procéder à l'analyse sémio-pragmatique de la série *Bref* en l'analysant selon les trois axes représentés dans le modèle.

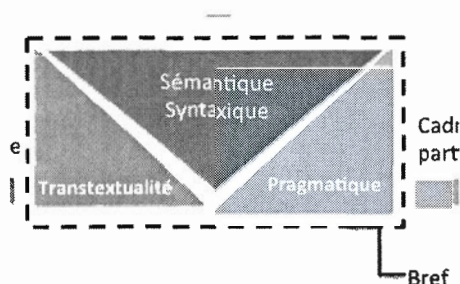


Figure 2.3 : Les trois axes représentés dans le modèle

Le premier axe, soit l'analyse de la transtextualité dans *Bref*, va tout d'abord permettre d'identifier les liens que la série entretient avec d'autres objets, ou plus exactement d'autres textes. Ici, nous empruntons à Genette (1982) le concept de transtextualité, qui permet de définir les différentes relations qui existent entre les textes. Selon l'auteur il existe cinq relations transtextuelles: l'intertextualité, l'architextualité, l'hypertextualité, la paratextualité et la métatextualité. Le tableau ci-dessous permet d'en présenter des définitions simplifiées.

	Intertextualité	Paratextualité	Métatextualité	Hypertextualité	Architextualité
Définitions	Relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes.	Tous les signaux qui procurent au texte un entourage.	La relation, dite “de commentaire”, qui unit un texte à un autre texte.	L'hypertexte est un texte dérivé d'un autre texte au terme d'une opération de transformation.	L'ensemble des catégories générales dont relève chaque texte singulier.
Exemples	Citation.	Préface, générique, affiche, etc.	Critique, hommage, etc.	<i>Remake</i> , parodie, etc.	Genre, Série, style, etc.

Figure 2.4 : Les cinq relations transtextuelles

Ce concept est particulièrement pertinent pour nous, car les relations transtextuelles émanent de la volonté des auteurs d'inclure d'autres textes dans leurs propres œuvres. La transtextualité peut donc fournir des informations importantes sur le processus de création, l'inspiration des auteurs ou encore l'environnement médiatique qui influence l'espace de production.

Le second axe de notre analyse concerne les éléments sémantiques et syntaxiques de *Bref*. En linguistique, la sémantique concerne le sens des mots. Au sens le plus large, elle permet d'analyser des contenus et d'identifier les associations entre des signes textuels. Dans l'analyse d'un objet audiovisuel, l'analyse sémantique se concentre avant tout sur les éléments du profilmique (tout ce qui est placé devant la caméra). Il

s'agit alors d'étudier des éléments tels que l'espace physique (les lieux, les décors, les objets, les déplacements des personnages, etc.), l'espace-temps (quand se déroule la scène, années, saisons, moment de la journée, etc.), sur combien de temps se déroulent les différentes actions et les protagonistes (nombres de personnages, apparence physique, attitudes, gestes, etc.), afin d'expliquer comment ils s'organisent et s'associent. Généralement, l'analyse sémantique est associée à l'analyse syntaxique, qui vise la compréhension de l'organisation des signes entre eux. La syntaxe implique ainsi de prendre en compte des éléments tels que le montage, la grammaire visuelle ou la construction de la narration. Notre analyse sémantico-syntaxique nous permettra donc d'étudier à la fois le contenu et la forme de la série dans le but de définir les liens qu'elle entretient avec l'espace référentiel.

Enfin, le troisième axe de l'analyse de *Bref* se situe sur le plan pragmatique. Pour les linguistes, la pragmatique désigne l'étude du langage en action. Elle se penche donc sur les interactions entre l'émetteur et le récepteur et sur le contexte de leur production. Ici, une analyse des procédés énonciatifs et discursifs (comme la voix *off* et l'utilisation du paratexte par exemple) se révélera particulièrement importante, car nous cherchons avant tout à comprendre le cadre participatif de la série, la position du spectateur et la situation de communication. Cela induit donc de comprendre, entre autres, comment la série s'adresse à son spectateur et quel cadre participatif est créé à partir de ces interactions.

2.2.3 Éléments sociologiques et réflexions sur la réception et appropriation de *Bref*

Le deuxième niveau d'analyse se penche sur la réception. Comme l'évoquait précédemment Maigret, il s'agit de procéder à un élargissement du décodage du matériau par l'étude des publics et des groupes sociaux qui participent à sa définition

(Maigret 2011). Cependant, nous ne pouvons, ici, pas avancer d'une étude de la réception à proprement parler. Une étude de la réception et des publics, qui comprend nécessairement l'héritage *des Cultural Studies*, impliquerait par exemple l'utilisation de méthode quantitative, ethnographique ou relevant de la sociologie des usages et consommations. Or, ce type de recherche ne nous est pas permis ici, au regard du travail que nous souhaitons engager sur l'analyse du texte.

Roger Odin admet lui-même les limites de la sémio-pragmatique dans l'analyse de la réception des publics.

Les ennuis commencent lorsque l'on se fixe comme programme de rendre compte des déterminations qui fondent ces publics. Comment maîtriser leur diversité, leur nombre, leur hétérogénéité? [...] Ma première proposition est de reconnaître qu'on ne peut pas tout faire et d'accepter de s'en tenir à une approche partielle du public. Une approche doublement partielle : une approche qui ne vise pas tout public et une approche qui ne vise pas à dire le tout du public. Il s'agit donc de se fixer un axe de pertinence. (Odin, 2000, p 55)

« L'axe de pertinence » par lequel nous avons choisi d'aborder la question des publics et de la réception dans cette recherche se trouve dans l'observation d'artefacts de réception, ou plus précisément de réappropriations du concept de la série que nous placerons sous le terme générique de « parodies ». Nous pensons en effet que les objets produits par les spectateurs « témoignent de leur réception » et qu'ils constituent pour cette raison un excellent terrain pour prolonger l'analyse sémio-pragmatique, tel que le montre notamment la thèse Torres Vitolas (2011) en s'inspirant des travaux de Jenkins. (1995)

Dans le domaine des *fans studies*, le travail de Jenkins prend comme objet d'analyse les objets culturels produits par les fans (fanfics, fanfilms, filks, etc.). Son travail présente l'intérêt de s'appuyer sur des textes qui témoignent de l'appropriation par les fans des contenus médiatiques dans le seul but de s'exprimer. Les fans réalisent ainsi des activités diverses qui témoignent de leur réception et qui présentent pour le chercheur l'avantage de pouvoir être analysées dans un cadre social précis : la logique communautaire du groupe de fans. (TorresVitolas, 2011, p 27)

Dans le contexte de la série télévisée française, la pertinence de l'utilisation des textes produits par les spectateurs pour l'analyse de la réception a été particulièrement bien démontrée par Dominique Pasquier (1999), qui suit les étapes d'une recherche fondée sur les notions de créativité et de médiation lorsqu'elle étudie la réception de *Hélène et les Garçons* en utilisant les lettres de fans comme matériau principal.

Dans notre cas, cette analyse de la réception prendra plutôt la forme de « réflexions sociologiques » visant à identifier des groupes d'individus sont concernés par ces pratiques de parodies et à questionner quels éléments sociologiques elles engagent.

2.2.4 Présentation du corpus

Comme nous l'avons évoqué précédemment, nous avons choisi de mener notre recherche selon les modalités de l'étude de cas, en nous concentrant sur l'analyse de la série *Bref*. Au-delà des considérations personnelles, cette série semblait particulièrement correspondre aux aspects que nous souhaitions étudier concernant la télévision. Fiction contemporaine prenant comme thématique « la vie quotidienne », cette série fut assez populaire pour être considérée comme un des objets culturels incontournables des années 2010 (du moins dans le monde francophone).

La série *Bref* a été élaborée en trois temps : une première session composée de 40 épisodes, qui est celle commandée initialement par *Canal Plus* ; une seconde, composée elle aussi de 40 épisodes, qui a été tournée suite au succès de la première session ; et la dernière, constituée de deux épisodes permettant de mettre fin à l'histoire, qui a été diffusée dans une émission spéciale du *Grand Journal* le 12 juillet 2012. Pendant toute la durée de la diffusion, les épisodes étaient accessibles sur différents sites Internet, dont celui de *Canal Plus*, presque simultanément à la diffusion télé.

Le leitmotiv de la série est exposé par ses créateurs de la manière suivante : « Dans la vie, au début on naît, à la fin on meurt. Entre les deux il se passe des trucs, *Bref* c'est l'histoire d'un mec entre les deux... ». Plus précisément, le concept de la série est de mettre en scène le quotidien d'un trentenaire célibataire à travers son propre point de vue. Ainsi, guidés par la voix du héros anonyme – que nous ne connaissons uniquement que sous le pronom « JE » – interprété par Kyan Khojandi, les spectateurs sont appelés à jeter un regard satirique sur des situations ou des sentiments de la vie quotidienne. Cette dynamique repose sur les notions de résumé et de brièveté, en lien avec la durée des épisodes (Ep.)¹ (entre 1 minute 40 secondes et 3 minutes).

Pour la présente recherche, nous ferons appel à un corpus à hauteur variable. Plus précisément, si notre objet d'étude principal est la série *Bref*, le cadre socio-sémiotique nous incite à faire référence à d'autres objets, dans le but de mieux situer *Bref* dans son contexte. Ainsi, nous ferons allusion à différents objets (séries télévisées, web séries ou sites web), mais le cœur de notre analyse textuelle se concentrera sur la saison complète de *Bref* afin de conserver une vue d'ensemble de l'objet.

Pour ce qui est de la réflexion sur les parodies de *Bref*, nous avons choisi de travailler uniquement sur des parodies mises en ligne sur la plateforme *YouTube* (.fr), en raison de sa facilité d'accès et de sa position de leader en terme du nombre de vidéos amateurs. Comme nous l'avons mentionné plus haut, la principale limite de cette recherche se trouve dans son approche de la réception, où nous choisissons de ne pas

¹ Pour alléger le texte, l'abréviation (Ep.) sera parfois utilisée en remplacement du mot « épisode » lors de la désignation des différentes occurrences de la saison 1 de *Bref*.

recueillir des données directement à la source des amateurs de la série (par le biais d'entretiens, par exemple). Sans ignorer les bénéfices des approches directes, nous avons fait ce choix en tenant principalement compte des dates de diffusion de la série. En effet, la série ayant connu son essor entre 2010 et 2011 –et ayant cessé d'être diffusée depuis –il apparaît aujourd'hui difficile d'appréhender la « spectature » de cette série « en direct ». Cependant, quasiment tous les éléments qui ont constitué les réactions sur le Net durant la diffusion (commentaires sur Facebook, blogues, vidéos You tube) sont encore accessibles sur Internet à l'heure actuelle.

CHAPITRE 3 : ANALYSE DE *BREF*

3.1 La transtextualité dans *Bref*

La partie qui va suivre détaille les éléments issus de notre analyse des relations transtextuelles dans *Bref*. Conformément au schéma que nous venons de présenter, nous avons choisi d'analyser la transtextualité pour mieux comprendre l'espace de production de notre objet. Ici, pas « *d'économie politique* » ou *de sociologies des professions* » comme le préconisait Maigret, mais tout de même la volonté de déceler les influences des auteurs (Maigret, 2011). Car comme l'a défini Genette, la transtextualité désigne « [...] tout ce qui met le texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (1982, p.7), et donc, par extension, avec son espace institutionnel propre. La transtextualité marque donc de la volonté de l'auteur d'établir un lien entre son œuvre et d'autres objets, mais aussi dans la mesure du possible, de préciser le rapport qu'elle entretient avec ces objets et le type de relation qu'il choisit de privilégier (hommage, critique, satire, etc.). Cependant, cette notion repose également sur les capacités du spectateur à faire les liens entre l'œuvre en question et d'autres textes.

Ainsi, dans cette analyse, nous démontrons que la transtextualité dans *Bref*, nous aide à comprendre les différentes variables qui ont mené les auteurs à construire la série telle que nous la connaissons aujourd'hui, mais également, à comprendre quel type de relation la série tente d'établir avec son spectateur. Pour cela, nous présenterons les trois types de relations transtextuelles que nous considérons comme les plus significatives dans *Bref*, à savoir : l'architextualité, la métatextualité et l'hypertextualité.

3.1.1. Architextualité

L'architextualité, selon Genette (1982), désigne l'« ensemble des catégories générales, ou transcendantes — types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. — dont relève chaque texte singulier ». Le genre auquel appartient un texte renvoie donc à l'architextualité. Or, comme nous l'avons abordé avec Jost, la question du genre s'avère très importante pour une œuvre télévisuelle. La notion d'architextualité pose la question de l'historicité de l'œuvre, mais également de l'horizon d'attentes, du cadre normatif ou encore de la désignation formelle. (Jost, 2009)

Dans les médias et le public, plusieurs dénominations sont utilisées pour qualifier *Bref*, telles que : capsule, minisérie, *shortcom*, websérie, etc. Il s'agit donc ici de voir de quelle catégorie relève *Bref*, en nous intéressant autant à son format qu'à sa place dans la programmation télévisuelle. Nous nous intéresserons particulièrement aux aspects énonciatifs de *Bref*, en partant de l'*a priori* selon lequel il s'agit d'une série de fiction. Les déterminants du genre, tel que l'entend Jost (ludique, fiction, réel), seront abordés dans la section 3.3 du présent chapitre.

La première apparition de la fiction *Bref* dans le paysage audiovisuel a lieu le 29 août 2011. Elle est alors diffusée durant une émission de divertissement, *Le Grand journal de Canal Plus*. Au même titre que le « *Zapping* », le « *SAV des émissions* », ou les pages de publicité, les épisodes de *Bref* servent au départ « de vidéos intercalaires » entre les différentes parties de l'émission diffusée en direct. En ce sens, la série s'inscrit plus dans la lignée des capsules humoristiques traditionnellement présentées dans cette émission depuis sa création en 2004. Cependant, ces courtes séquences, préenregistrées et diffusées quotidiennement, prenaient jusque-là plutôt la forme de sketches. Pour *Bref*, la situation est différente. Les capsules vidéo sont lancées par le présentateur avec le terme « d'épisodes » et une continuité visible entre les épisodes renvoie également à l'idée de série.

Toutefois, il apparaît que le terme de « série » se trouve lui-même à être une notion générique pour désigner un ensemble d'objets qui peuvent être très différents. Comme le montre le schéma de Benassi, « les fictions télévisuelles plurielles » peuvent être définies selon différents sous-genres en fonction de leur qualité de « mise série » ou de « mise en feuilleton ».

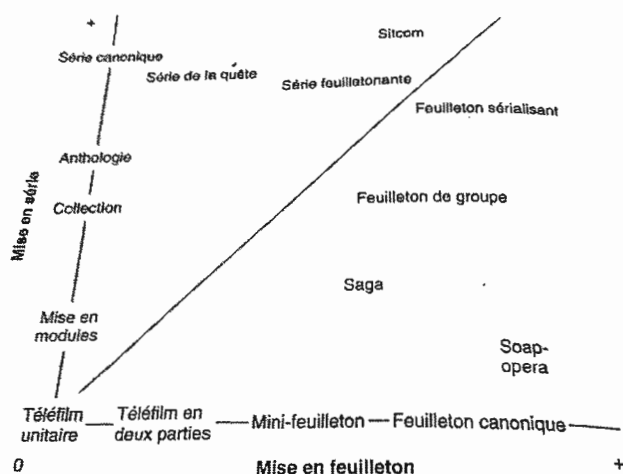


Figure 3.1 : Répartition des genres unitaires, sériels et feuilletonesques dans le territoire télévisuel de la fiction (Benassi 2011, p 104)

Ce qu'il faut préciser concernant la démarche de Benassi, c'est que pour comprendre les relations architextuelles de la série, il faut interroger les paramètres du récit, ou plus précisément sa construction syntaxique, afin de repérer « la formule » ou « la matrice » qui guide le développement de la série. Pour Benassi, « la mise en série » et « la mise en feuilleton » sont identifiées en repérant la constance ou la variation d'éléments sémantique, spatial, temporel, narratif et discursif dans les différents épisodes d'une même série. Ainsi, une matrice de « mise en série » consisterait en la déclinaison de plusieurs occurrences qui reposent sur la constance des schémas narratifs et des héros parallèlement aux variations spatiales et discursives, tandis qu'une formule de « mise en feuilleton » impliquerait l'étirement d'un récit fictionnel

susceptible de subir des variations narratives et sémantiques, qui seraient contrebalancées par une certaine stabilité spatiale et discursive. Ces notions sont résumées par Benassi dans le tableau suivant.

		Sémantique	Spatial	Temporel	Narratif	Discursif
Mise en		Plutôt	Plutôt	Plutôt	Plutôt	Plutôt
feuilleton		variable	invariable	variable	variable	invariable
Mise en		Plutôt	Plutôt	Plutôt	Plutôt	Plutôt
série		invariable	variable	invariable	invariable	variable

Figure 3.2 : [...] Les cinq paramètres du récit lors des processus de mise en feuilleton et de mise en série. (Benassi, 2011, p.79)

Dès lors, qu'en est-il de *Bref* en terme de mise en série ? Le terme de « série » étant généralement le plus employé pour désigner *Bref*, il apparaît effectivement que la matrice de cette fiction peut rejoindre quelques éléments de définition présentés par Benassi. Dans cette fiction, nous avons bien affaire à une matrice qui tient pour fixe le schéma narratif. Chaque épisode consiste en la narration d'événements dont la somme est censée résumer une action ou un état du narrateur. (*Par exemple : (Ep.50) Bref. J'ai fêté le Nouvel An, (Ep.11) : Bref. Je suis comme tout le monde*) Un épisode commence toujours par une phrase exposant de cette action, et se conclut toujours par cette même phrase, qui agit cette fois comme résumé des événements. Pour toutes les occurrences, chacune de ces phrases constitue alors un thème et un titre d'épisode. On peut également observer une certaine constance dans les éléments sémantiques et temporels. Dans chaque épisode, nous retrouvons un même héros, le personnage de « je » qui est au centre des péripéties dont il est le narrateur. Chaque épisode semble fixé sur une trame et un rythme quasi identique, assuré par un montage précis de scènes très courtes (environ 1 minute 40 secondes par épisodes et en moyenne 2 secondes par plans). Le temps diégétique ne fait pas état de changements très apparents (les personnages ne vieillissent pas à l'écran, les changements de saisons ne sont pas particulièrement remarquables, etc.). Comme

l'indiquait Benassi, ce sont donc les variations spatiales (multiplication des lieux, des milieux culturels ou sociaux) et discursives (démultiplication de figures, thèmes et motifs) qui vont faire en sorte que chaque épisode est différent et nouveau pour le spectateur. Ainsi, si le héros est constant, les autres personnages avec lesquels il interagit ne sont pas prévisibles selon les épisodes. Il peut se trouver avec des membres récurrents (tel que sa famille ou ses amis) ou n'interagir qu'avec des nouveaux personnages. Il en est de même pour les différentes thématiques qui peuvent être des actions –(Ep.05) : *Bref. J'ai fait un repas de famille*, (Ep.21) *Bref. Je suis allé au supermarché* –, ses sentiments –(Ep.28) *Bref. J'aime bien cette photo*, (Ep.37) *Bref. J'y pense et je souris* –, ou même des situations qui concernent d'autres personnages –(Ep.49) *Bref. Baptiste est super flippant*, (Ep.59) *Bref. Mon père veut être jeune* –. Toutes ces caractéristiques permettent donc d'identifier un procédé de « mise en série » chez *Bref*, et de fait, se situer cette fiction dans cette catégorie.

Cependant, cette fiction n'est pas étrangère à certains procédés de « mise en feuilleton ». Pour Benassi, le feuilleton étire le récit et sa formule est donc plus sujette aux variations sémantiques, narratives et temporelles. Parmi les variations sémantiques, il entend par exemple la flexibilité des valeurs, l'évolution des caractères des personnages ou des idéologies. Dans *Bref*, plusieurs éléments permettent de constater cette évolution des personnages tout au long de la saison. On citera par exemple l'évolution de « je » dans sa vie amoureuse et notamment avec « cette fille ». De la rencontre dans le premier épisode –(Ep.1) *Bref. J'ai dragué cette fille* –au moment où il la trompe, puis la quitte – (Ep.75) *Bref. J'ai tout cassé*– nous suivons l'évolution de « je », qui dans son rapport à « cette fille » va passer de la fascination au désintérêt. Cette évolution concerne aussi d'autres personnages, tel que *Khevan* le frère de « je », qui d'un couple hétérosexuel avec *Maude*, va passer à un couple homosexuel avec *Marc*, ou encore le père de « je », qui va passer par le divorce et le célibat avant de tenter de reconquérir sa femme. Sur le plan temporel,

Benassi (2011) souligne les prédispositions de la mise en feuilleton à créer des changements de rythme, des ellipses ou des étirements ou contractions du temps. Si, comme nous l'avons évoqué plus haut, le rythme et le temps diégétique varient très peu dans *Bref*, la formule de la série se distingue par ses nombreux recours à des ellipses temporelles. Celles-ci sont par ailleurs très visibles pour le spectateur, car elles sont souvent soulignées par la voix off.

Premier exemple d'ellipse avec l'épisode (Ep.42) *Bref. J'ai un nouvel appart'*.

Voix off : « Je me suis mis à dormir là-bas, une nuit par semaine, sept nuits par semaine, quatre semaines par mois ... Au bout de trois mois elle m'a dit.. »



Figure 3.3 : Extrait de (Ep.42) scène répétée 4 fois pour correspondre à chaque unité de temps prononcée par « Je ».

Deuxième exemple d'ellipse avec l'épisode (Ep.07) *Bref. Je joue de la guitare*.

Voix off : « Pendant an, j'ai pas lâché l'affaire. »



Figure 3.4 : Extrait de (Ep.07) Images correspondantes, où l'on voit une année s'écouler par le défilement des saisons à la fenêtre du personnage.

Enfin, on observe également que la série peut avoir recours à des *variations narratives*, dont l'objectif est de créer du suspense et des rebondissements. Ce sont d'autres procédés caractéristiques de la mise en feuilleton. Ces variations sont généralement observables dans des « suites » constituées de quatre ou cinq épisodes consécutifs. Nous avons par ailleurs relevé deux « suites » qui sont particulièrement propices à illustrer ces variations narratives, et plus largement la mise en feuilleton dans *Bref*. Dans chacune de ces deux suites, une seule thématique (dont le dénouement est attendu) est développée presque entièrement dans un même lieu. La première englobe les épisodes suivants : (Ep.60) *Bref. Je suis un plan cul régulier*, (Ep.61) *Bref. J'étais dans la merde*, (Ep.62) *Bref. J'étais toujours dans la merde* et (Ep.63) : *Bref. J'ai fait un choix*. Dans cette suite d'épisode, le héros décrit la situation délicate dans laquelle il se trouve lorsque « *cette fille* » avec qui il est en couple et Marla « *son plan cul régulier* » se rencontre. Il va devoir se sortir de cette situation et faire un choix entre les deux jeunes femmes. Son hésitation va durer plusieurs épisodes, ce qui va permettre de créer une attente pour le spectateur, un suspense. Dans la deuxième suite, la notion de feuilleton est encore plus présente. Elle est cette fois composée d'une suite d'actions qui s'étalent sur sept épisodes, à savoir : (Ep.69) *Bref. C'est la merde*, (Ep.70) *Bref. J'ai fait une connerie*, (Ep.71) *Bref. J'ai fait une soirée déguisée*, (Ep.72) : *Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 2)*, (Ep.73) : *Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 3)*, (Ep.74) *Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 4)* et (Ep.75) *Bref. J'ai tout cassé*. On remarque déjà qu'un même titre est conservé pour plusieurs épisodes, qui apparaissent donc sous forme de parties. Là encore, le cadre spatial et le cadre discursif sont les mêmes (il s'agit de raconter une soirée déguisée qui se passe dans le même appartement), mais les éléments sémantiques changent, car le personnage au centre de l'action (et donc le narrateur) va tour à tour être « *je* », « *cette fille* », « *ce type* », puis de nouveau « *je* ».

Dans cette suite d'épisodes, le suspense est maintenu par un procédé souvent exploité par le feuilleton à savoir le *cliffhanger*.² Ici la dernière phrase prononcée par le narrateur (qui est la même pour tous durant les épisodes 71 à 74) n'est pas le titre de l'épisode (comme dans la formule habituelle), mais porte sur les événements à venir : « *Et la suite.. Je n'ai pas envie d'en parler...* », le tout en incluant des images des prochains épisodes dans la séquence du « résumé »* final (contrairement à la majorité des épisodes, qui utilisent seulement des images de l'épisode en cours).

Dès lors, que dire du genre de *Bref*, dont la matrice semble à première vue essentiellement basée sur « la mise en série », mais qui utilise aussi des procédés de mise en feuilleton ? En nous référant encore une fois à la typologie des fictions plurielles élaborée par Benassi, nous pouvons voir que la série et le feuilleton sont considérés comme des « genres théoriques » et que « les genres principaux » se déclinent de manière à tenir compte des hybridations entre le feuilleton et la série.

² Le *cliffhanger* est un procédé narratif qui consiste à arrêter l'épisode à un moment crucial, incitant le téléspectateur à regarder le prochain épisode pour connaître le dénouement de l'action.

Formes théoriques	Genres principaux	Sous-genres
Feuilleton	Feuilleton canonique d'été	Téléfilm par fragment Feuilleton de prestige /feuilleton
		Feuilleton historique
	Feuilleton sérialisant	Saga Feuilleton de groupe <i>Soap opera</i>
Série	Série canonique	
	Série feuilletonante	Série multipolaire
		Série de la quête <i>Sitcom</i>

Figure 3.5 : Typologie des fictions plurielles de la télévision (Benassi, 2011, p. 83)

Au regard des éléments que nous venons de présenter, la relation architextuelle entre la série feuilletonante, la sitcom et *Bref*, se fait plus claire. La sitcom serait le sous-genre le plus proche de *Bref*. Abréviation de comédie situationnelle, la sitcom rejoint effectivement un des trait important de la série, à savoir, provoquer le comique à partir d'une situation où les personnages se retrouvent dans des difficultés plus ou moins graves (Benassi, 2011). Sans utiliser directement le terme de *shortcom*, Benassi évoque l'apparition d'un format de sitcom qui semble très proche du portait de *Bref*:

Enfin, il est également possible de noter l'existence de sitcoms constituées très courtes occurrences, dont la durée varie entre trois et six minutes. Si elles développent bien une forme syntaxique et un modèle narratif propres au genre, ces fictions se distinguent des autres *sitcoms*, non seulement par leur format court et par la place particulière qu'elles occupent dans la grille des programmes, mais aussi par le nombre très réduit des lieux diégétiques représentés (un seul lieu dans *Caméra Café* : la salle de repos d'une entreprise) et des personnages mis en scène (deux personnages « visibles » dans *Un gars une fille* : les couples de héros). D'autre part, peut-être plus encore que dans les autres formes de sitcom, c'est presque exclusivement sur le langage que repose ici le comique, de sorte que l'on a une

utilisation sinon systématique, en tout cas majoritaire du gros plan et du plan rapproché. (Benassi, 2011, p.101)

Les derniers éléments que nous souhaitons souligner dans l'analyse des relations architextuelles de *Bref* concernent la diffusion de la série. En effet, à la télévision la place d'une émission dans la grille de programmation peut jouer un rôle important dans sa classification (par exemple, la notion « *d'émission de prime time* » correspond à l'heure de la soirée (généralement, entre 20h00 et 22h00 en France) estimée comme étant la plus importante en terme taux d'écoute). Pour *Bref*, deux éléments concernant principalement ses modalités de diffusion contribuent à complexifier la délimitation de son genre. D'une part, comme nous l'avons mentionné au début de ce chapitre, *Bref* fait partie du *Grand Journal*. Contrairement aux autres shortcom que nous avons pu citer en exemples plus haut ou celles citées par Benassi, *Bref*, n'est pas diffusée par « bloc d'épisodes » mais un épisode à la fois et ne possède pas de « place à part entière » dans la grille de programmation. Elle peut donc être considérée comme un élément à part entière, mais également comme une partie du *Grand Journal* émission qui, comme nous pourrons le voir par la suite, peut contribuer à créer un cadre de réception particulier. D'autre part, la retransmission quasiment directe de *Bref* sur le net, bouscule elle aussi la notion de sitcom (ou shortcom) classique. Dès le début de sa programmation, la création par les auteurs d'un blog consacré à la série, indépendant du site de la chaîne *Canal Plus*, différencie la diffusion de *Bref* sur le web d'une *catch up TV* classique. Ici, les démarches qui visent à faciliter l'accès direct sur le web tout en donnant du contenu exclusif et en permettant une interaction directe avec le spectateur (via les commentaires) se rapprochent plus des stratégies mises en place dans le cas des webséries. De plus, comme c'est le cas pour la plupart des webséries les créateurs de *Bref* ont récemment créé la chaîne *YouTube* de *Bref* qui permet l'accès gratuit à tous les épisodes.

Le rapprochement avec ce genre de fiction particulier peut également se faire au regard des éléments sémantiques et syntaxiques que nous avons mis en lumière précédemment. En effet, dans un format de shortcom tel que celui de *Bref*, la complexification de la diégèse et les procédés de mise en feuilleton sont encore rares à la télévision. Or au début des années 2010, la web-série se pose comme un genre fictionnel où certains formats très courts osent déjà ce genre de figures de style. Comme, par exemple, les web-séries *Noob* (2008- en cours) et *Le Visiteur du Futur* (2009-2014).

Dans *Bref*, tout comme dans ces web-série, on observe une palette de lieux et de personnages variée et on n'hésite pas à avoir recourt à des effets spéciaux très visibles. Or, dans les exemples de shortcom qui ont été évoqués plus haut – tels que : *Un gars une fille (FR)* (1999-2003), *Caméra Café* (2001-2003), *Kaamelott* (2003-2009) ou encore *Scènes de ménages* (2009-en cours) – les éléments sémantiques et syntaxiques restent, comme l'a précisé Benassi, très limités.

Loin de permettre la classification de *Bref* dans un « genre » précis, nos observations sur l'architextualité nous invitent à réfléchir sur le caractère hybride de notre objet. Si sa filiation avec le sous-genre de la shortcom apparaît de manière plus évidente, certains éléments que nous avons relevés marquent selon nous les influences d'autres objets et d'autres médias dans la construction de *Bref*.

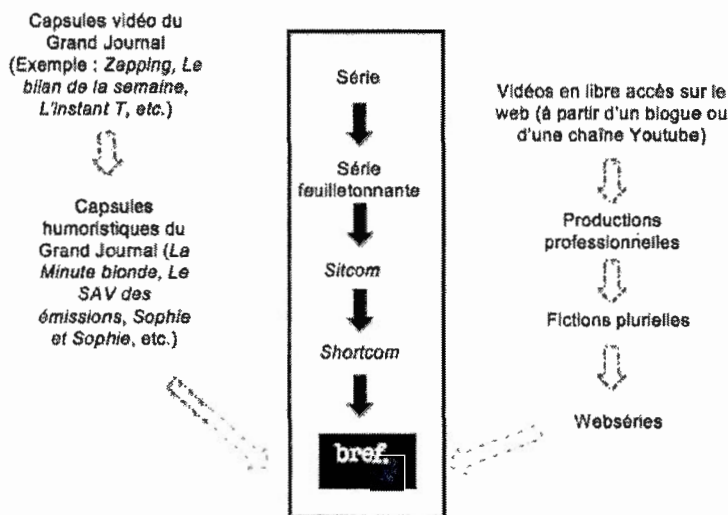


Figure 3.7 : Schéma synthétique de l'architextualité dans *Bref*.

Pour Benassi, si la logique d'hybridation dans la fiction télévisée n'est pas un phénomène nouveau (du moins en ce qui concerne les genres narratifs), il reconnaît cependant qu'elle est particulièrement présente dans les productions contemporaines.

En hybridant différentes logiques narratives, mais aussi en mélangeant différents genres diégétiques au sein d'œuvres de plus en plus protéiformes, la télévision actuelle s'adresse à un public de plus en plus large en proposant, dans chaque fiction plurielle, de nombreux « niveaux de lecture » . (Benassi 2011, p.85)

Considérant que le genre est l'un des premiers éléments qui « parle » aux spectateurs, et que comme nous venons de le montrer, celui de *Bref* témoigne d'une certaine hybridité, pouvons-nous en déduire –comme Benassi ci-dessus –qu'il s'agit d'un moyen pour les créateurs de s'adresser à « un public plus large » ? S'il est certain que la formule de *Bref*, alliée à la multiplication des plateformes de diffusion, a permis de toucher plusieurs « catégories de spectateurs », il nous semble que la relation entre les créateurs, *Bref* et les spectateurs mérite d'être analysée plus précisément. Nous poursuivrons donc cette recherche par l'analyse des autres relations intertextuelles, telles que la métatextualité et l'hypertextualité.

3.1.2 Métatextualité.

La première relation métatextuelle que nous présenterons est celle que nous considérons comme la plus présente (ou du moins la plus régulière) dans la série. Elle regroupe les hommages et les références faites à la chaîne de diffusion de *Bref*, à savoir *Canal Plus*. Pour mieux comprendre cette relation métatextuelle, il faut savoir que la chaîne occupe un espace particulier dans le paysage audiovisuel français. Longtemps restée la seule chaîne hertzienne à accès payant de la télévision française, *Canal Plus* se distingue par l'impertinence de ses émissions et la manière décalée dont elle aborde l'actualité. Dans les années 1980, la chaîne fait de l'humour satirique sa marque de fabrique, avec des *Talk Show* souvent comparés à ceux de *The Comedy Channel*. La satire, l'humour absurde, et l'autodérision marquent une part de ce que d'aucuns nomment « *l'esprit Canal* ».

Le fameux « esprit *Canal* » dont nous nous souvenons, c'était surtout un esprit de la parodie qui pouvait mener à une réflexion sur les médias, mais aussi une liberté. Celle-ci était au moins de deux ordres. Il s'agissait d'une liberté de parole et de ton dont disposaient les auteurs et animateurs, et qui était garantie par les patrons de la chaîne, mais aussi d'une forme de liberté permise par une époque. (Spies, 2014, para.19)

Mais le cœur de cet « *esprit Canal* » se trouve surtout représenté par de nombreux animateurs et groupes de comédiens, auxquels *Bref* fait régulièrement hommage, lorsqu'ils ne sont pas directement intégrés dans la série. En effet, dans la tradition de forte réflexivité de la chaîne, plusieurs parmi les animateurs, acteurs et présentateurs n'hésitent pas à faire des caméos dans la shortcom. Par exemple, pour « l'annonce » de *Bref*, les créateurs font intervenir Michel Denisot, animateur légendaire de la chaîne et présentateur du *Grand Journal* à l'époque, dans un épisode qui s'intitule *Bref. Je crois que j'ai rencontré Michel Denisot*. Tout au long de la série, on peut également assister à des caméos des comédiens du *Jamel Comedy Club*, une autre émission diffusée sur *Canal Plus* au début des années 2000. Certains de ces comédiens ont même un rôle récurrent dans la série, mais des éléments permettent

toujours de faire le lien avec leur émission « d'origine » (par exemple : *Julien l'ami de « je »*, sera déguisée en Dedo dans l'épisode 80, son personnage de scène dans Jamel Comedy Club, et rencontra Jamel Debouze, le producteur et animateur de l'émission). Les références aux *Nuls*, un groupes d'humoristes présents sur *Canal Plus* durant les années 1980 et 1990 et composé à l'origine de Bruno Carette, Alain Chabat, Dominique Farrugia et Chantal Lauby, sont très fréquentes dans la série. Ici, la métatextualité prend plus la forme de ce que Jost appelle la « parodie *in praesentia* » (Jost, 2008) et passe par certaines répliques ou extraits vidéo qui renvoient le héros aux émissions qu'il regardait dans son enfance. Par ailleurs, l'hommage le plus explicite se trouve dans l'épisode (Ep56) *Bref. J'ai grandi dans les années 90*, où le héros répète à plusieurs reprises que toute son adolescence il a « fait toutes les répliques de *la Cité de la peur* », soit le film emblématique des *Nuls* sorti en 1994.

Tous ces éléments nous invitent à voir l'espace de production de *Bref* comme très lié à la chaîne *Canal Plus*, de sorte que « *l'esprit Canal* » pourrait être considéré comme une « détermination qui pèserait sur l'espace de production » (Odin, 2000). Mais la manifestation de cette appartenance à « *l'esprit Canal* » ne renvoie pas seulement à la production, mais est aussi une manière de s'adresser directement aux spectateurs de la chaîne qui, compte tenu du statut particulier de *Canal Plus*, forme déjà une certaine communauté.

La réflexivité et la liberté donnaient l'impression, lorsqu'on regardait *Canal Plus*, d'appartenir à un club, celui de « *l'esprit Canal* », fait par des hommes et des femmes créatifs provenant de la radio, du magazine *Actuel* ou de la télévision. (Spies, 2014, para.7)

Bref ne fait pas seulement référence aux figures de *Canal Plus*. Tout au long de la shortcom, le spectateur assiste à une sorte de « célébration » de la culture télévisuelle, qui touche en particulier ceux qui ont vécu leur enfance ou leur adolescence durant les années 1990. Avec des références à des émissions telles que : *Le Club Dorothee*

(1987-1997), *Hélène et les Garçons* (1992-1994) ou encore *Les Inconnus* (depuis 1984), on décèle une volonté de souligner que les créateurs de la série sont avant tout des téléspectateurs. Un hommage particulier à la télévision se trouve d'ailleurs dans l'épisode (Ep.53) *Bref. Y a des gens qui m'énervent*, mettant en scène 21 personnalités de la télévision et autant de références à des émissions des années 1990 (*C'est pas Sorcier* (1993-2014), *Les Petites Annonces d'Élie* (1995-2008)), mais aussi plus actuelles (*Kaamelott* (2003-2009), *Le petit Journal* (2004- en cours)).

À travers ces références et ces hommages, les créateurs de *Bref* font état de leur «*television literacy*» (Glevarec, 2012) et s'adressent directement à une communauté de spectateurs qui sera capable de mobiliser la sienne pour comprendre les références et les apprécier.

Mais si on parle ici d'une métatextualité qui met en valeur « l'héritage » de la télévision française en matière d'humour (notamment), la série rend également hommage à l'humour américain, et ce d'une manière qui est toujours teintée du goût de la satire et d'un certain cynisme. Nous retrouvons ainsi des références aux *cartoons*, avec principalement les œuvres de Matte Groening (*Les Simpson* (1989- en cours), *Futurama* (1999-2013)) et de Trey Parker et Matt Stone (*South Park* (1997-en cours)). Celles-ci sont visibles tout particulièrement par le biais d'objets dérivés et de vêtements portés par le héros (voir figure). Là encore, il est important de noter que ces *cartoons* sont des éléments incontournables de la culture télévisuelle des années 1990. Enfin, sur un plan plus proprement cinématographique, on remarque le personnage de « je » possède des films « références », qu'il mentionne régulièrement. Parmi ces références, on trouve par exemple *Wayne's World*, (1992) *Retour vers le futur* (1985), *Gremlins* (1984) qui sont aussi des monuments de la culture populaire.



Figure 3.8 : « Je » avec un chandail à l'effigie de *South Park* extrait de (Ep.06), et *des Simpson* extrait de (Ep.57)

Par l'utilisation d'une métatextualité *surtout* implicite, la série cherche donc à établir une connivence avec son spectateur. Mais il apparaît déjà que cette connivence n'est pas à la portée de tous, ou à tout le moins qu'elle s'adresse à un certain type de spectateur : celui possèdera une « *encyclopédie* » (Eco, 1985) similaire aux créateurs la série. Être un amateur de télévision et avoir passé son enfance/adolescence en France dans les années 1980/1990 semble donc être les premiers critères de ce que pourrait être la communauté interprétative privilégiée de *Bref*. La métatextualité permet ainsi d'affirmer l'identité discursive de *Bref* et de montrer quelles sont les inspirations des auteurs dans leur vision du monde et la manière dont ils ont choisi d'en faire état.

3.1.3 Hypertextualité

L'hypertextualité, pour sa part, repose sur un travail d'écriture qui vise à produire, à partir d'un texte (hypotexte), un autre texte qui en sera un dérivé (hypertexte) mais qui ne sera pas un commentaire. Là où le concept d'hypertextualité est particulièrement intéressant pour nous, c'est dans l'expression « des intentions » de l'auteur. En effet, pour Genette (1982), il existe plusieurs types d'hypertextes, qui varient en fonction des « intentions » face à l'hypotexte. Il distingue ainsi deux types d'intentions, à savoir l'imitation (conserver le style et différencier l'objet) et la

transformation (un texte peut être détourné de son objet, ou peut subir une transformation stylistique). Les fonctions sont alors définies selon 3 catégories ; ludique (une mise en scène dont l'objectif est le divertissement), satirique (qui penche vers la critique, où l'on retrouve la volonté de ridiculiser) et sérieuse (qui est une forme de dénonciation). Genette énonce alors les six formes hypertextuelles suivantes- que nous avons regroupées dans un tableau pour plus de clarté-, en précisant qu'aucune n'est absolument définie et que les interactions entre-elles peuvent être multiples.

Dans *Bref*, l'hypertextualité ne cible pas une œuvre en particulier, mais fait encore une fois référence à l'environnement médiatique dans lequel ont baigné les créateurs de la série (et le spectateur). Mais si la métatextualité faisait hommage à la culture populaire des années 1990, avec l'hypertextualité, il est plus question de se placer dans un régime satirique et de tourner en dérision certains éléments qui sont caractéristiques du passage à l'ère médiatique des années 2000.

La première figure d'hypertextualité que nous identifions concerne les notions de publicité et de marque. À travers des publicités telles Energy 3000 (Ep.21, Ep.31) ou encore *Brico 3000* (Ep.38), il ne s'agit pas de parodier la publicité d'un produit en particulier, mais plutôt de mettre en exergue les traits communs que l'on trouve dans les annonces télé à l'heure actuelle et d'en faire un condensé.

Mauvaise postsynchronisation du doublage (qui renvoie aux publicités américaines), filles dénudées, flammes et musique forte ; l'utilisation des mêmes codes pour la publicité de deux produits différents (boisson énergisante et boîte à outils) ajoute à l'idée d'une caricature de la publicité télévisée en général. Cette caricature, qui peut correspondre au *travestissement* chez Genette, peut donc déjà apparaître comme une certaine « critique de la publicité ». Mais cette critique va être plus évidente à

percevoir avec l'utilisation de la marque « 3000 », qui est une figure récurrente dans la série (on dénombre plus d'une vingtaine de produits différents qui apparaissent avec cette marque). En effet, si quasiment aucune marque réelle n'apparaît dans *Bref*, on retrouve une facture visuelle de plusieurs marques populaires en France, qui ont la particularité d'avoir été travesties en « 3000 ».



Figure 3.9 : Exemple de l'emballage des préservatifs de la marque 3000 (Ep. 03) et de celui de la marque réelle Durex.

Par ce détournement de la marque, on peut identifier une critique de la société de consommation. En s'attaquant à la fonction même de la marque (qui vise l'identité et la différenciation des produits), ces représentations renvoient à l'idée d'une standardisation industrielle (tous les produits qui nous entourent sont les mêmes, tous appartiennent à une même marque, une même entreprise une même institution). Ici, la connivence avec le spectateur vient du fait qu'il reconnaît la facture visuelle de la marque détournée. Mais un effet comique naît aussi de l'utilisation du nombre « 3000 » qui pointe vers l'exagération, omniprésente dans le marketing.

Dans un domaine qui touche plus l'évolution de la communication, deux autres éléments sont particulièrement sujets à l'hypertextualité dans *Bref*. Et nous

remarquons que dans les deux cas, il est question de « l'espace Internet » ou, plus largement, de l'espace virtuel. Le premier exemple concerne la pornographie en ligne (*Liberté 3000*). Tout au long des épisodes, il est plusieurs fois question de la fréquentation assidue des sites pornographiques par le héros. Les auteurs ont choisi de représenter ces sites en utilisant uniquement des effets sonores, mais ici aussi, le fait d'utiliser des cris de femmes accompagnés d'une musique électronique très dynamique vise à créer une certaine caricature de la pornographie. Cette caricature permettra par ailleurs au spectateur de reconnaître les séquences associées à la pornographie dans les épisodes, sans que celle-ci ne soit directement évoquée par le héros. On retrouve de la sorte l'idée d'une connivence avec le spectateur, une connivence qui touche d'une part à la caricature de la pornographie elle-même – avec l'idée que toute la pornographie sur le net se ressemble – et d'autre part une connivence qui touche à la récurrence de cette caricature – où le spectateur peut reconnaître comment l'époque actuelle est caractérisée par la facilité d'accès à cette pornographie (qui accentue sa fréquentation), d'une manière qui rejoint la représentation de la série.

Le héros fait par ailleurs un parallèle qui permet de montrer l'évolution de son rapport à la pornographie dans l'épisode *Bref. J'ai grandi dans les années 90* (Ep.56) lorsqu'il mentionne qu'à l'époque, un ami lui avait donné des photos érotiques sur disquette.

Enfin, un autre exemple notable d'hypertextualité concerne « le jeu vidéo », dans des épisodes comme *Bref, j'ai fait une dépression* (Ep.80), ou *Bref j'ai eu 47 minutes de retard* (Ep.20), qui utilisent plusieurs des codes issus de l'univers virtuel, et plus particulièrement ceux du jeu vidéo.



Figure 3.10 : Minuteur digital qui suit le héros dans *Bref j'ai eu 47 minutes de retard* (Ep.20)

Dans ce cas, il s'agit majoritairement de reprendre les codes du jeu vidéo d'une manière qui rejoint l'idée du pastiche (où le style est parfaitement repris, mais concerne un objet très différent) – on pensera particulièrement à l'épisode 80 qui peut être un pastiche d'un jeu 8bits très proche de Mario Bross, par exemple, mais appliqué à un texte très différent, à savoir la vie du héros et son combat contre la dépression –.

Ici, on reconnaît bien la fonction ludique de cette hypertextualité. Cependant, l'expansion des jeux vidéo et des procédés de *gamification* étant un des éléments incontournables de l'évolution médiatique des années 1990/2000, nous sommes en mesure de penser que cette représentation agit également comme une référence à l'environnement des auteurs, sans oublier que là encore, le spectateur est appelé à sonder ses propres expériences médiatiques pour comprendre les références qui sont mises en scène.

3.1.4. Conclusion de l'analyse transtextuelle : réalité de la production et connivence avec le spectateur

Nous avons vu que l'analyse de l'hypertextualité dans *Bref* nous révèle des éléments importants de son identité discursive et nous permet d'identifier certains aspects de son espace de production.

Elle nous permet, entre autres, de souligner que cette fiction peut se voir comme la paraphrase d'une dynamique de création ultra-réflexive, dans laquelle « la culture télévisuelle » tient une place capitale. Cependant, il n'est pas uniquement question de réflexivité télévisuelle dans *Bref*, mais également d'une sorte d'« hybridité générique », qu'elle doit à son format énonciatif particulier et à sa proximité avec d'autres médias. À ce niveau de l'analyse, il est aisé d'utiliser ces deux caractéristiques (réflexivité et hybridité) pour relier *Bref* à la post-télévision. L'utilisation des références à la culture populaire, qui crée une certaine connivence avec le téléspectateur, est un élément qui a déjà été souligné à propos de la néo-télévision (Jost, 2009). Et quant à l'hybridité des genres, elle est aussi bien connue dans la fiction sérielle dès les années 1990 (Glevarec, 2012).

Cependant, nous ne pouvons pas nous empêcher de constater que les éléments mis en scène dans *Bref* ne relèvent pas seulement de la réflexivité télévisuelle. Il s'agit de faire référence à tout un environnement médiatique qui se montre presque comme une caricature des objets et des pratiques des années 2010. L'idée de la réflexivité est ici portée par la stratégie de diffusion de *Bref*, qui se veut non seulement télévisuelle, mais bien transmédiatique.

Notons également que si les relations transtextuelles dans *Bref* établissent une connivence qui est basée sur le partage de références communes, celle-ci est aussi accentuée par le ton employé. Regard satirique, voire cynique sur le quotidien de

l'être hypermoderne, on décèle facilement dans le ton de la série une tendance à l'autodérision. Mais qu'en est-il du spectateur ? Si à travers la lecture des intertextes, on peut comprendre l'intention d'établir une certaine connivence, le reflet de l'inspiration des auteurs et leur vision des médias, beaucoup d'éléments de la série restent à étudier afin de comprendre la nature des rapports que *Bref* établit avec ses spectateurs. Et c'est toujours dans une logique exploratoire que nous allons ici tenter de mieux comprendre ce rapport spectateur/fiction, en passant maintenant à l'analyse syntaxique et sémantique de la série.

3.2 Analyse sémantique et syntaxique

L'espace référentiel tel que nous l'avons défini précédemment inclut le rapport du texte au réel. Il s'agit donc de comprendre quelle image du monde nous donne le texte et sur quelle base s'articule sa représentation de la réalité. Dans cette partie de notre analyse, nous étudions donc les éléments participant de la sémantique et de la syntaxe. Plus précisément, il s'agit d'explorer de quoi il est question (les personnages, les lieux, les objets, les situations) et du « comment » de la chose (montage, effet de style) afin de comprendre l'espace référentiel de la série. Cependant, il est important de souligner ici que notre démarche se trouve orientée par un premier élément concernant la relation spectateur/fiction dans la série, à savoir, la question de « l'effet de réalité ».

En effet, alors que nous avons pu voir que la série semble presque naturellement nous emmener vers un questionnement sur la société contemporaine, du côté de spectateur, on perçoit également que l'idée d'une corrélation entre la série et un contexte sociohistorique vécu est une des clés du succès de la série. À titre d'exemple, nous relevons ici un extrait d'un article paru sur *Bref* dans l'édition électronique du *Monde* en 2012.

Pour préparer cet article, j'ai demandé à mes amis ce qu'ils pensaient de *Bref*. Les deux premières réponses que j'ai obtenues étaient : « *Bref*, c'est la bovinisation de la société française » et « *Bref*, c'est la majorité de la société française, celle qu'on devrait assumer ». Il y aurait comme un débat. Étrangement, il ne porte pas sur la forme, le style ou le thème de la série, mais sur ce qu'il révèle de ceux qui la regardent. Comme si, alors que la série ne porte que sur un seul individu, le visage de la société actuelle pouvait être révélé en 100 secondes. (Sérisier, 2012, para. 1)

L'idée qui est ici évoquée par Sérisier apparaît comme récurrente dans les commentaires qui porte sur *la série*. Elle nous pousse à nous interroger sur la représentation du monde dans *Bref*, mais surtout sur le mécanisme (ou le dispositif) qui permet au spectateur de voir « du vrai » dans cette fiction. Cependant, il n'agit pas ici de remettre en question l'appartenance de la série au genre fictionnel. Car comme nous l'avons déjà établi dans notre cadre théorique – notamment grâce au modèle de Jost – nous considérons qu'il n'existe pas de frontières nettes entre le monde fictif et le monde réel.

L'opposition entre monde réel et monde fictif laisse à penser, comme nous venons de le voir, qu'il existe une rupture radicale entre les deux et que le monde fictif ne parle pas de la réalité. Cette vulgate est d'ailleurs communément admise par les usages sociaux, qui séparent nettement entre les genres du réel, -documentaire, reality shows- et les fictions, aussi bien dans les magazines de télévision que dans les divers festivals ou expositions. En fait les choses sont un peu plus compliquées, car la réalité semble s'immiscer dans la fiction de plusieurs manières. (Jost, 2010, p19)

C'est donc bien dans la perspective de comprendre comment la réalité s'immisce dans *Bref*, que nous nous penchons dans un premier temps sur les éléments concernant l'espace-temps dans la série, en nous intéressant particulièrement aux caractéristiques formelles de la série.

3.2.1 Les représentations de l'espace et du temps dans *Bref* et la question du réalisme.

3.2.1.1 Le cadre spatio-temporel dans *Bref*

Tout d'abord, les éléments du profilmique, et d'une manière plus précise, les éléments matériels qui concernent les personnages vont permettre de situer l'époque dans laquelle se déroule la série ou « le temps historique ». En effet, en fiction, le cadre spatio-temporel, lorsqu'il n'est pas clairement énoncé dans le récit, est le plus souvent déterminé par les objets qui apparaissent à l'écran. La présence de noms tels *Google*, *Gmail*, *Facebook*, *Twitter* ou d'*'iPhone* permet d'ancrer l'action dans un espace-temps assez large, qui est celui des années 2010. Pour illustrer cette idée, on pourrait dire que, sachant que *Facebook* n'existait pas il y a 10 ans, le spectateur, oriente immédiatement sa lecture et place le récit dans un environnement contemporain. Cependant, on peut identifier un aspect assez troublant dans ce rattachement à l'environnement contemporain par l'apparition de certaines dates dans la série. Le plus souvent par le biais d'écrans d'ordinateur ou de téléphone, on peut, dans quelques épisodes, clairement identifier des dates qui renvoient à août 2011. Sachant que la première diffusion de *Bref* a eu lieu sur *Canal Plus* au début du mois de septembre 2011, l'idée de proximité temporelle entre le temps dans la fiction et le temps réel est ici très marquée. On apprendra également, par les auteurs, que ces dates correspondent en réalité au moment du tournage de la série. Cet aspect de quasi-simultanéité entre l'acte de création et l'acte de diffusion, très présent dans les productions destinées au Web (on pense ici notamment aux podcasts) est plus rare dans les fictions télévisuelles et cinématographiques, qui demandent une postproduction plus importante. Faite hier pour être diffusée aujourd'hui et mettant en scènes des éléments qui sont une référence directe à l'ère médiatique dans lequel baigne son spectateur, *Bref* semble bien ancrée dans une immédiateté toute actuelle.

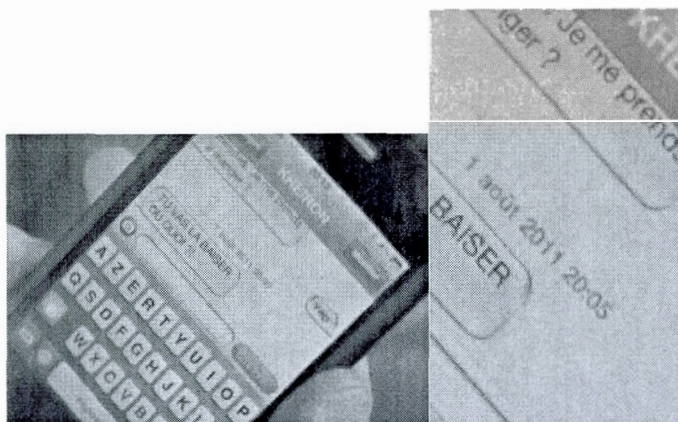


Figure 3.11 : Dates sur le téléphone de « Je ». Extraits de (Ep.06)

Le montage vient également appuyer cette idée de rapidité, d'immédiateté que l'on trouve dans *Bref*. Les épisodes déjà très courts (de 1 minute 40 à 3 minutes), ne présentent en général aucun fondu, tous les enchaînements de plans étant rythmés par un montage très rapide et chaque plan durant en moyenne une seconde (environ 140 plans par minutes). On observe également beaucoup de raccords dans l'image via un mouvement de zoom. Ici, le rythme et l'enchaînement représentent une grosse part de l'identité de *Bref*. L'effet de flot ininterrompu d'images est accentué par la bande-son qui présente une musique électronique au « beat » répétitif et au tempo très rapide. L'esthétique de *Bref*, qui rappelle le vidéo-clip (brièveté des plans, effet zapping, images soumises à un rythme compulsif) (Lipovesky et Serroy, 2007, p.308) présente donc elle aussi une certaine conception hypermoderne. Dans ce « beat » incessant, presque oppressant, qui rythme le défilement des images et les actions des personnages, aucun instrument n'est identifiable, la musique est complètement électronique, symbole de la culture de la génération « Daft Punk ». Composée à 80% de musique électronique, la bande-son de *Bref* peut par ailleurs se voir comme une ode à la relève de ce genre musical.

Les auteurs [ont appelé] leurs amis musiciens pour habiller la série : The Name, Chorine Free, Dico Mirage, [...]. Les personnages, les types de séquence ont ainsi leur thème. Ainsi gainée par une cadence, un style musical et une durée maîtrisée,

Bref ressemble parfois autant à un album qu'à une série. Comme une comédie musicale d'un genre nouveau. (Khojandi *et al*, 2012, p.41)³

On constate également que le temps est surtout représenté par des images qui montrent son défilement (et majoritairement avec les occurrences très courtes qui sont de l'ordre de la minute ou de la seconde).

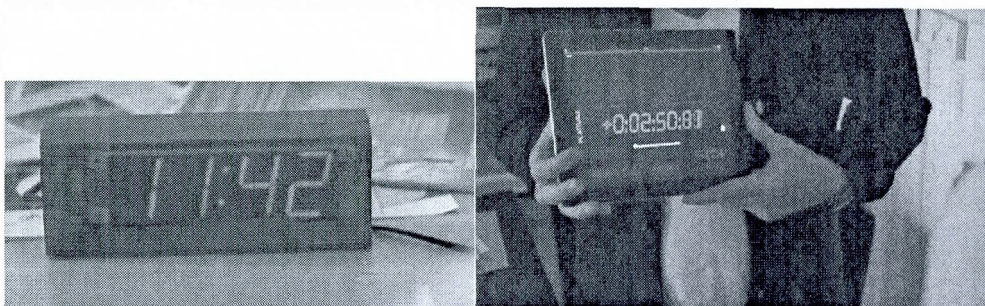


Figure 3.12 : Exemples de représentations du temps extraites de (Ep. 20) et (Ep.59)

Pour le chercheur en communication Jean-Bernard Cheymol, cette question du défilement du temps est au centre de la série *Bref* et permet d'évoquer une des caractéristique de la société contemporaine, « malade du temps ».

La minisérie *Bref* met en relief la dimension temporelle de l'existence de l'individu contemporain et montre ce dernier aux prises avec un temps qu'il peine à contrôler, parce qu'il échappe à toute prise, dans son écoulement et dans son morcellement. (Cheymol, 2013, para.45)

Dans son analyse de la série, Cheymol démontre que *Bref* expose l'histoire d'un personnage qui peine à se réaliser dans sa vie, et pour qui le temps se pose comme « un objet de perte de pouvoir ».

Ainsi, la minisérie *Bref* met en scène un rapport tendu avec le temps, enjeu de pouvoir puisque sa fuite affaiblit l'individu. Selon une telle conception du temps, il

³ Cette citation est tirée de *Bref. Le Livre*, (2012) un ouvrage écrit par plusieurs collaborateurs qui ne sont pas toujours identifiés, mais coordonnés par les auteurs de la série : Kyan Khojandi et Bruno Moschio et le producteur , Harry Tordjman. Pour alléger le texte, nous utiliserons la mention (Khojandi *et al*,).

faut résister, opposer une défense à cet affaiblissement. *Bref* met en scène un individu et sa psychologie, sa façon de subir la pression temporelle, mais aussi sa réaction lorsqu'il se trouve aux prises avec le temps, dans ses tentatives et ses échecs pour le maîtriser ou pour redonner du sens, par le récit des plus petits événements de sa vie. (Cheymol, 2013, para.22)

La série fait ainsi apparaître dans une certaine mesure une « lutte contre le temps qui passe », et qui se retrouve surtout dans les procédés narratifs utilisés. La narration agit ici comme un élément qui contrebalance « la perte de temps » de « je » en donnant de la densité au récit. Cheymol insiste sur les deux procédés de densification du récit mis en place dans *Bref*, à savoir « la condensation » – qui vient du fait que le récit est concentré sur les pensées les plus profondes du personnage-narrateur et où la densité tient alors au degré d'intimité qui empêche tout mouvement centrifuge en ramenant l'action à ce qui concerne exclusivement l'individu – et « la densification par enrichissement » – via la rapidité du discours, qui permet de dire beaucoup en peu de temps. et une redondance marquée (entre la voix off, le dialogue et les images).

Je (voix off) : Mon coloc est entré. Il a demandé...

Baptiste : Il est où le sopalin ?

Je (voix off): Il a vu le sopalin. J'ai compris qu'il avait compris. Il a compris que j'avais compris, qu'il avait compris. Je lui ai dit..

Je (voix in) : Il est là.

Je (voix off) : Alors a répondu...

Baptiste : Je vais prendre un autre rouleau.



Figure 3.13 : Extraits de (Ep.06)

Enfin, d'un point de vue davantage concerné par la sémantique, il nous a également semblé intéressant de nous pencher sur la notion de condensation dans la *shortcom* par via l'utilisation même de la formule « *Bref* ». En effet, si cette formule peut faire voir chaque épisode comme étant « le résumé » d'une action, on retrouve dans chaque occurrence une séquence qui fait elle-même figure de « condensé de l'épisode ». D'une durée d'environ une seconde faisant défiler très rapidement dix plans pris au cours de l'épisode, cette séquence est utilisée au minimum deux fois par épisode, mais apparaît quasi systématiquement pour conclure les épisodes, juste avant le générique. Par cette séquence, il s'agit donc de résumer en secondes quelque chose qui est déjà de l'ordre de minutes, poussant alors l'idée de la « condensation temporelle » à l'extrême.

Sur le plan des représentations de l'espace, la série *Bref* nous permet de nous situer dans le Paris des années 2010 en alternant les lieux clos (chambre du héros, appartement de cette fille, maison des parents, etc.) et les espaces ouverts (rues, métro, parcs, etc.). Si, dans la plupart des épisodes, les espaces (les décors) s'attachent à reproduire au plus près des lieux réels, on constate de nombreux recourts à des « effets spéciaux » qui sont parfois volontairement très lisibles pour le spectateur. Les réalisateurs de *Bref* expliquent :

Dans *Bref* il existe 4 catégories de FX : Les FX qui font économiser de l'argent (un décor que l'on n'a pas et que l'on ajoute derrière). Les FX qui font gagner du temps (quand le personnage conduit une voiture tu filmes ta voiture à l'arrêt et tu ajoutes le reste, ça t'épargne la voiture-travelling). Les FX qui embellissent la réalité (le compteur de baise). Les gros FX visibles, plus connus du grand public (le mur qui explose, la reconstitution de Paris, le temps qui change derrière je qui joue de la guitare ...) (Khojandi *et al*, 2012, p.75)

Nous avons également relevé une utilisation particulière des effets spéciaux qui permet, selon nous, de souligner la présence d'une « dimension virtuelle » dans la vie des personnages de *Bref*. En réalité ici, il s'agit surtout de superposer des éléments à l'image, qui renvoient à un espace « digital » ou un espace virtuel. Ces éléments (qui

sont souvent censés refléter la pensée de « je » sur un personnage ou une situation), connotent ainsi très fortement les recours aux technologies de communication numérique (ou digitale) dans les interactions interpersonnelles.



Figure 3.14 : Exemples d'incrustations qui renvoient à la dimension virtuelle, extraits de (Ep.26) et (Ep. 63)

On peut également voir ces effets spéciaux mis en scène dans des épisodes où l'action se déroule quasiment entièrement dans des environnements virtuels, tels que (Ep.06) *Bref, j'ai trainé sur internet*, ou encore (Ep.77) *Bref, j'ai envoyé un texto*. Mais l'idée de « relation virtuelle » entre les personnes est particulièrement bien exprimée dans l'épisode « *Bref, j'ai un nouveau pote* ». Ici, du texte s'incruste dans l'image par le biais de ce qui ressemble à des « notifications ». Dans cet épisode, « je » débute sa relation d'amitié avec Charles qu'il vient de rencontrer. Ce personnage va alors changer de « statut » aux yeux de « je », ce qui est représenté d'une manière littérale par l'apparition d'un signet à l'image (d'un statut), qui « illustre » ce changement.

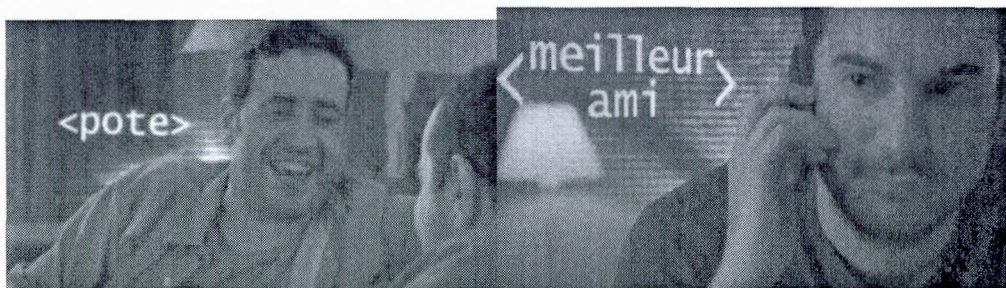


Figure 3.15 : Exemples d'apparitions d'un signet à l'image (Ep.77)

Du choix de l'écriture utilisée, en passant par un effet qui rappelle le système de codage informatique, on retrouve ici l'idée d'un avatar ou d'une fiche d'identification que l'on pourrait trouver sur un profil interactif.

3.2.1.2 La question du réalisme.

Lorsque que l'on interroge le lien entre la fiction et le monde réel, le réalisme reste la notion le plus souvent évoquée. Dans le domaine de l'art comme dans la fiction littéraire, le réalisme désigne le procédé qui consiste à fournir une vision s'approchant le plus possible du monde réel. Le réalisme dans la fiction peut donc passer par le degré d'exactitude de la description d'un environnement ou d'une situation, ou bien – et c'est souvent le cas dans le domaine de l'audiovisuel – par la capacité esthétique de l'objet à reproduire une image du monde réel. Ici, il convient de mentionner les travaux de Niney (2002) pour le cinéma et de Jost (2001) pour la télévision qui ont grandement contribué à définir cette notion de réalisme dans l'image en mouvement.

De notre côté, nous pouvons donc légitimement nous demander si les éléments sémantiques et syntaxiques de la série *Bref* nous permettent de placer son rapport au monde réel sous le régime du réalisme. Et ici, avec les représentations de l'espace-temps que nous venons d'analyser, nous pouvons d'ores et déjà exclure l'idée d'un réalisme esthétique. Pour illustrer cette idée, nous reprendrons rapidement deux éléments évoqués plus tôt dans notre analyse.

Premièrement, comme nous l'avons montré, plusieurs procédés sont mis en place pour accélérer ou condenser le temps, les actions et les pensées du narrateur. Or, Niney évoque à plusieurs reprises dans ses écrits que dans une démarche qui vise à approcher réalité dans la représentation du temps, l'auteur vise plus la restitution du *temps naturel* d'une situation. Il s'agirait alors de laisser la caméra saisir une action dans son intégralité, comme on peut par exemple l'observer dans un documentaire ou un film du néoréalisme italien. La quasi-absence du plan-séquence et le montage très

rapide de *Bref* nous poussent alors vers une vision du temps très « monté », très transformé qui ne renvoie pas au temps réel, mais à «une idée du temps» ; une idée du temps ou plutôt une représentation, qui comme nous avons pu le voir se rattache plus à des considérations sociologiques qu'au temps vécu. Deuxièmement, si l'espace renvoie plutôt à une idée de vraisemblance, nous a également montré qu'il était souvent mis en scène d'une manière qui l'éloigne du monde réel, par des transformations volontairement perceptibles ou par la mise en scène d'espaces virtuels.

Si nous ne nous accordons pas avec l'utilisation de la notion de réalisme d'un point de vue formel, qu'en est-il « du fond » de la série ? Ici, les réflexions du sociologue Jean-Pierre Esquenazi nous invitent à considérer les aspects thématiques des fictions télévisées comme des éléments majeurs de cette relation qui unit la fiction, le monde réel et le spectateur.

« Le point qui attire le plus souvent l'attention quand on vise l'implication d'une fiction et particulièrement d'une série dans le monde réel est thématique : on se demande si la série touche à des contenus qui sont l'enjeu de débats ou de préoccupation dans le mode réel. La difficulté est qu'il y a de nombreuses façons de le faire, non réductibles les unes aux autres. [...] S'ajoutent à cette difficulté certaines caractéristiques spécifiques du fonctionnement des institutions télévisuelles : celle-ci se distingue souvent de celles des autres médias par leur réactivité. (Esquenazi, 2010, p.204)

Suivant ces considérations, nous procédons à présent à l'analyse des thématiques et des personnages dans *Bref*.

3.2.2 Thématiques et personnages

Comme de nombreuses sitcoms américaines mettant en scène de jeunes trentenaires durant les années 2000, telles que *How I Met Your Mother*, *New Girl* ou encore *The Big Bang Theory*, la série est centrée sur un personnage principal et son cercle

d'amis. Ici, il s'agit donc pour nous de relever les principaux traits de ces personnages et, parallèlement, d'analyser les thématiques importantes de la série. Pour ce faire, notre étude syntaxtico-sémantique s'appuiera sur des concepts issus de la sociologie et de la psychologie, tels que la figure de l'individu hypermoderne (Aubert, 2010) et *l'adulthood* (Anatrella, 2003). L'histoire étant principalement axée sur la vie de « je », c'est à travers la description de ce personnage que se placent nos premières observations sur l'environnement sociohistorique de la série.

Nés dans les années 1980, le personnage principal et ses amis peuvent être rapprochés de ce que l'on appelle aujourd'hui la génération Y (Allain, 2005) ou les jeunes adultes (Van de Velde, 2008). À l'écran, « je » se présente comme un homme au début de la trentaine, sans emploi stable, qui vit en colocation et pour qui la question des relations amoureuses occupe une grande place. Il décrit pour sa part son quotidien selon la routine suivante : « *dodo, ordi, musique, séries, porno et dodo* » (Ep.38). Physiquement, « Je », ce héros à la calvitie et la pilosité marquées qui porte des T-shirts de dessins animés et des baskets, permet déjà de mettre en avant une certaine dichotomie entre l'adulte et l'adolescent, qui nous renvoie au concept d'adulescent de Tony Anatrella :

La catégorie des adulescents désigne aujourd'hui des jeunes qui, entre 24 ans et le début de la trentaine, cherchent à devenir psychologiquement autonomes. [...]Ce concept d'adulescent est une contraction des mots adulte (adu) et adolescent (lescent). Il exprime, d'une part, des adultes qui s'identifient aux adolescents pour vivre ; d'autre part, des jeunes qui ne parviennent pas à renoncer aux hésitations de l'adolescence pour accéder à un autre âge de la vie. (Anatrella, 2003, p.03)

Lors de notre analyse, nous avons effectivement constaté que la question du « devenir adulte » représente un axe thématique important de la série puisque que douze épisodes sur quatre-vingt-deux de *Bref* y font directement référence (voir Annexe 2, classement des épisodes par thématiques). Comportements infantiles, questionnement sur l'accomplissement de soi et peur du vieillissement, « je » est le plus concerné des personnages par ces sujets même si ceux-ci vont sont parfois abordés via les

personnages des parents (Ep.14) *Bref. Mes parents divorcent*, (Ep. 59) *Bref. Mon père veut être jeune* et même des personnages extérieurs (Ep.47) *Bref. Je suis vieille*. Cependant, cet état psychologique que Tony Anatrella désigne comme *l'adulthood* se rapproche d'un élément décrit par de nombreux sociologues traitant de l'hypermodernité et que Lypovetsky désigne comme : la consécration sociale de la jeunesse.

La consécration sociale de la jeunesse est l'idéal de l'existence pour tous. Dans ce cadre culturel radicalement inédit, l'idéal de vie adulte, sérieuse et compassée s'éclipse au bénéfice de modèles légitimant les émotions ludiques voire infantiles. Il serait devenu légitime de ne plus vouloir vieillir en restant, sur certains plans, un «grand enfant. (Lipovetsky, 2006, p.67)

L'épisode 46, *Bref. J'ai eu 30 ans*, reflète particulièrement les appréhensions du héros vis-à-vis de « l'après-vingtaine ». Le ralentissement physique est mis en valeur (les pannes sexuelles, les jeux vidéo qui vont trop vite, le besoin de repos, les vitamines, etc.), mais également les enjeux psychologiques que cela implique (par exemple : « *je me suis demandé ce que je voulais faire de ma vie* ». (Ep.46)) Ces interrogations par rapport à « l'accomplissement de soi » mêlées aux comportements infantiles auxquels est sujet le personnage (par exemple : il joue avec des jouets et des jeux vidéo (Ep.46), (Ep.80)) évoquent particulièrement bien cet état que certains nomment le « syndrome de Peter Pan » (Kiley,1994). L'idée selon laquelle son enfance et son adolescence dictent son comportement et prennent en quelque sorte la place de son « moi adulte » est particulièrement bien illustrée dans la série par l'apparition à l'écran d'un personnage représentant le double de « je » enfant (à 5 ans) ou adolescent (à 15 ans).



Figure 3.16 : « *Je* » et son double à 5 ans extrait de (Ep.57) et « *Je* » et son double à 15 ans extraits de (Ep.33)

Par ailleurs, les personnages des parents illustrent particulièrement bien, pour leur part, la notion de « consécration sociale de la jeunesse » ou encore la représentation que se fait la génération Y de ses prédécesseurs. En proie au désenchantement dans leur vie de couple, ils recherchent une nouvelle jeunesse qu'ils vont trouver auprès des jeunes eux-mêmes, de leurs cultures ou des nouvelles technologies. Exemple avec l'extrait de (Ep.59) *Bref. Mon père veut être jeune* :

« À partir du jour où mon père a quitté ma mère, il a tout fait pour être jeune. Il mettait des slims, des baskets, et même des slims avec des baskets. Il faisait comme si il aimait des groupes dont il n'arrivait pas à prononcer le nom. Il s'était créé un groupe Facebook, avait ajouté mes copines en amies, et les draguait dans Farmville. Il avait un iPad qu'il utilisait à 1% de ces capacités. » (Ep.59)

Enfin, dans (Ep.47) *Bref. Je suis vieille*, une dernière génération nous est présentée par le biais d'une femme âgée qui commente son quotidien. Là encore, le portrait qui est dressé du troisième âge est assez sombre et insiste sur la perte des capacités physique et sur la solitude, omniprésente. Dans la première séquence, une référence directe à l'épisode 7, *Bref. Je me suis préparé à un rendez-vous*, est faite par la reproduction des mêmes actions que « je » lorsqu'il se prépare pour un rendez-vous. Ce lien entre les deux personnages nous emmène à penser que cette vieille dame pourrait représenter le destin de « je », ce qui l'attend en vieillissant.

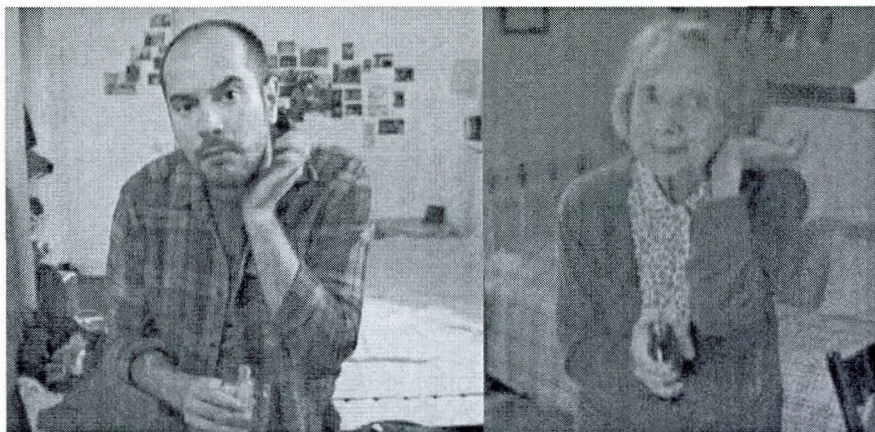


Figure 3.17 : « Je » dans (Ep.07) et « cette vieille dame » dans (Ep.47)

Avec la thématique de la jeunesse et du « devenir adulte », la série accorde une place importante aux questions de la sexualité et des expériences amoureuses, qui sont abordées dans une très grande majorité des épisodes (voir annexe 1). Ainsi, si un des axes principaux de la narration se trouve être la relation que « Je » entretient avec « cette fille », il met également en scène Marla (son « *plan cul* ») ainsi que différentes partenaires. Dès lors, ce qui apparaît en premier lieu, c'est que cette représentation de la sexualité est toujours marquée par une forme d'instabilité, d'expérimentation ou encore par la peur de l'engagement.

« Bref, c'est notamment une histoire d'amour. Avec des histoires de sexe. Sur un fond de génération précaire qui se masturbe beaucoup et s'aime un peu moins. Un joyeux bordel où les relations se font, se défont, se transforment aussi vite qu'un épisode ». (Khojandi *et al.*, 2012, p.59)

Ainsi, le héros, expose clairement et parfois de manière crue, son intimité et ses expériences –exemple notamment dans les épisodes : (Ep.06), (Ep.10), (Ep.30), (Ep.69) –. Alors que le célibat est présenté comme un mode de vie représentant la liberté, dans lequel le héros va vivre des aventures avec plusieurs partenaires, sans que l'intention de s'inscrire dans une relation durable ne soit un problème (exemples avec « la flic » (Ep.18), *Émilie* (Ep.33), ou encore « la fille de la dernière fois » (Ep.78)), le couple est de son côté représenté comme un univers répressif. Dans

(Ep.52) *Bref. Je suis en couple, la liberté* de « je » est d'ailleurs personnifiée pour mieux montrer comment elle s'éloigne de lui à mesure que se développe sa relation de couple.

« Lui, c'est ma liberté. Quand je suis célibataire, il traine beaucoup avec moi. [...] On se voit le soir, parce que la journée mon patron essaie de le tuer. Et le pire c'est quand je me pose avec une fille. Au début on est bien tous les trois. Et puis petit à petit, il s'éloigne. Beaucoup. Beaucoup trop ». Extrait de (Ep. 52)

Alors que cette relation que « je » vit avec « cette fille » le rapproche de l'engagement et d'une certaine stabilité amoureuse –(Ep.52) *Bref. Je suis en couple* –on le voit commencer à douter–(Ep.69) *Bref. C'est la merde*–, puis se lasser de la relation, pour finalement tromper sa copine –(Ep.70) *Bref. J'ai fait une connerie* –, puis rompre (Ep.75) *Bref. J'ai tout cassé* –. Mais le personnage de « je » n'est pas le seul à illustrer une forme d'instabilité dans ses relations intimes. Dans la série, la plupart des relations amoureuses sont fragiles ou en viennent à se briser. Presque tous passent par un certain désordre, une instabilité dans leurs vies sexuelle et sentimentale. On peut, par exemple, citer les cas des parents, qui divorcent et se retrouvent sexuellement, du frère de « je », qui se découvre homosexuel à la suite d'une rupture avec sa compagne, ou encore de Baptiste, le colocataire de « je », dont le désir d'engagement trop fort mène paradoxalement à l'échec de toutes ses relations. Personne n'échappe à la composition de ce portrait d'une société marquée par l'instabilité et l'individualisme, où il s'agit de vivre des relations amoureuses dans l'instant ou dans l'excès (Aubert 2010). Nicole Aubert et Vincent de Gaulejac nous permettent ici de faire un lien très précis entre ces comportements et la figure de l'individu hypermoderne :

« À l'instar de ce qui se passe sur le plan économique, un nouveau type de rapport aux autres se met en place. Un rapport aux autres fait de relations rapides, flexibles, éphémères qui sont l'expression de l'horizon à très court terme, mais aussi de la fluidité, de la flexibilité des systèmes économiques contemporains qui imposent l'immédiateté, l'instantanéité des relations, met à l'écart l'éventualité, voire la capacité d'engagement dans le temps. » (Aubert, Gaulejac, 2010 p.27)

Outre son déséquilibre affectif, nous constatons également que le personnage de « je » fait face à une certaine instabilité professionnelle et financière. Il collectionne les petits emplois dans lesquels il ne s'épanouit pas (exemples notamment dans les épisodes : (Ep.4), (Ep.12), (Ep.32), (Ep.55) et (Ep.80)) et il fait souvent état de difficultés financières ((Ep. 38), (Ep.55) et (Ep.76)). À la suite de problème de logement, il se tourne même vers ses parents et va vivre chez son père. Il fait également face à une consommation parfois excessive, mais surtout mal contrôlée.

Extrait :

« Il fallait que je parte en vacances. [...] Je suis allé sur mon compte, j'avais zéro euros. Mais vu que j'avais le droit à cinq-cents euros de découvert, j'ai bénis le monde moderne qui permet à un homme qui a zéro euro sur son compte de voyager.»
Extrait de (Ep.38)

Ceci n'est pas sans rappeler ce qu'Aubert et Castel évoquent par « les contradictions de la société hypermoderne », (Catsel, 2006) où se distingueraient deux profils d'individus : l'individu par excès et l'individu par défaut. Là où l'individu par excès représente le modèle de l'individualisme contemporain –*individu hyperactif, mobile et animé par un grand souci de soi, il est le plus visible, car il se déploie sur l'avant-scène de la modernité* – (Castel, 2006, p.131), l'individu par défaut se définit, lui, par «le manque» (manque de considération, de biens assurés et de liens stables). Selon Aubert, l'individu par défaut n'a pas les assises qui lui permettraient d'exister pleinement dans la société hypermoderne : propriété privée ou sociale, liens professionnels, économiques, sociaux, affectifs. Selon nos observations, le personnage de « je », dans *Bref*, illustre bien la conjonction de ces deux «idéaux type », conjonction qui selon Aubert apparaît comme profondément représentative de l'identité hypermoderne. La fin de série, (particulièrement les épisodes 71 à 80), va permettre d'illustrer comment le héros, pris dans cette « bipolarisation sociale de l'individualisme contemporain », exprime un débordement d'émotions. Alors que l'épisode *Bref. J'ai tout cassé* se présente comme un excès de violence du héros, où il

va en quelque sorte déballer tout ce qu'il a sur le cœur, l'épisode *Bref. J'ai fait une dépression*, présente un personnage plongé dans crise existentielle où il doit faire face à ses angoisses et ses manques. Voici deux extraits de chaque crise.

« *Bref*, je déteste les soirées déguisées. J'avais plus envie de me déguiser, alors j'ai tout cassé. L'iPod que j'avais lancé contre ce mur dix minutes plus tôt. L'amitié que mes potes avaient pour moi. Et la gueule d'un mec que je connaissais pas. J'avais envie de partir. Je suis parti. » Extrait de (Ep.75) *Bref. J'ai tout cassé*

« Les gens m'ont dit : « Tu fais une dépression ». Je me suis dit que non. Je devais être fatigué. Parce que c'était l'hiver et que ça faisait trois semaines que j'étais resté enfermé chez moi à rien faire. Parce que la vie c'était de la merde. Parce que dans la vie, au début on naît, à la fin on meurt, et entre les deux il ne se passe rien... J'étais en dépression. » Extrait de (Ep.80) *Bref, j'ai fait une dépression*

Ces deux extraits nous permettent de faire des liens assez limpides avec les deux pathologies psychiques évoquées par Aubert à savoir « la névrose du trop » et « la névrose du vide » :

À cette bipolarisation sociale de l'individualisme contemporain semble d'ailleurs correspondre une bipolarisation des pathologies psychiques observées par Jean Cournut, lorsqu'il oppose les « névroses du trop » et « les névroses du vide ». Débordement affectif et trop plein d'excitation violente, d'amour de haine, de rage, de désespoir et d'exaltation violente, pour les premiers ; sentiment de vide psychique caractérisé par l'incapacité douloureuse d'éprouver, de penser, d'imaginer » pour les secondes. (Aubert, 2006 p.31)

À travers ces différentes observations, il semble possible d'affirmer que la série puise son inspiration dans les traits les plus marqués de la société hypermoderne, et sur la manière dont y évoluent les individus. Dès lors, serait-ce cette représentation de l'hypermodernité qui permet de voir en *Bref* un certain « effet de réalité » ? À partir des éléments que nous retenons de notre analyse, il convient de clarifier notre interprétation de l'espace référentiel de la série.

3.2.3 Représentation du monde et vérités fictionnelles

Pour Jean-Pierre Esquenazi, il est évident que la fiction, et particulièrement la série télévisée, a pour objectif de parler à son spectateur de la réalité. Comme nous avons

pu l'évoquer dans notre cadre théorique, il considère principalement 3 modalités selon lesquelles la réalité est utilisée ou présente dans la fiction:

- *Séries et réalités de la production* ou l'objet sériel comme trace concrète d'une production.
- *Série et réalités sociales* ou l'objet sériel comme représentation d'un point de vue sur le monde contemporain.
- *Séries et réalité du public* ou l'objet sériel comme illustration ou exemplification du monde vécu du destinataire. (Esquenazi, 2011, p 201)

Au terme de notre analyse syntaxique et sémantique, c'est la formule de « l'objet sériel comme représentation d'un point de vue sur le monde contemporain » qui nous intéresse particulièrement. Si, dans la dernière partie, nous avons pu faire des liens avec les thématiques de *Bref* et certaines considérations sociologiques, pouvons-nous pour autant affirmer que nous avons démontré que *Bref* rend compte de la réalité du monde contemporain? Le premier élément qui nous dissuade d'avancer une telle affirmation se trouve dans la complexité du concept même de réalité. À ce propos, Jost invite le chercheur à faire preuve de prudence et souligne que la pire des erreurs épistémologiques, s'agissant de la réalité, est de vouloir imposer sa définition *a priori* puis d'aller chercher dans les programmes ce qu'on y avait mis (Jost, 2010). Le deuxième point est qu'il convient, comme il nous l'explique encore, de considérer que la série de fiction est avant tout un objet symbolique qui est le *symptôme d'opinions ou de jugement* au sujet de la réalité. Si une réalité est exprimée dans *Bref*, elle n'est donc que la représentation de la vision des auteurs sur la réalité sociale.

En début de chapitre, nous nous interrogeons sur le dispositif qui permettait de voir dans *Bref* un « portrait » de la société française. Ici, nous pouvons voir qu'il ne s'agit ni de réalisme ni de représentation de la réalité, mais plutôt d'une « vérité fictionnelle », qui repose sur une situation sociale et la capacité du spectateur à lire le tissu symbolique superposé à l'objet fictionnel.

Traiter de la vérité fictionnelle, c'est selon nous parvenir à montrer comment un certain type d'énoncé prend sens à l'intérieur d'un contexte particulier : comment l'affirmation qu'une fiction est « vraie » trouve sa signification du fait d'être située dans un cadre social spécifique. (Esquenazi, 2009, p.13)

En accord avec notre lecture et notre analyse de la série, il semble important de souligner le lien entre « la vérité fictionnelle » dans *Bref* et l'hypermodernité. Car c'est bien en considérant ce paradigme comme un cadre social que le tissu symbolique de *Bref* prend tout son sens. Comme nous l'expliquions dans notre cadre théorique, l'hypermodernité est une notion complexe qui peut s'exprimer à la fois dans la société, les individus et la culture, mais également dans des éléments moins palpables comme des caractères ou des attitudes. À ce propos, on peut invoquer les propos de Annabelle Klein qui parle de la nécessité de « fonctionnariser pour transmettre un « réel communicable » (Klein 2010), ou encore d'Isabelle Veyrat-Masson, pour qui la fiction permet de traiter de thèmes et de situations difficiles à décrire dans l'histoire universitaire tels que la psychologie, les relations, les hommes-femmes, les corps, les âmes. (Veyrat-Masson 2008) Ici, la fiction pourrait donc effectivement se poser comme une illustration particulièrement précise de l'hypermodernité. Cependant, pour faire le lien entre la représentation de l'hypermodernité et un certain « effet de réel » significatif pour le spectateur, beaucoup d'éléments « du cadre social » restent à identifier. Et c'est dans l'idée de comprendre comment *Bref* rejoint la « réalité du public » que nous allons poursuivre notre réflexion à travers l'analyse pragmatique. Ici, nous observerons donc d'un peu plus près le contexte de réception de *Bref* en examinant les pratiques énonciatives de la série.

3.3 Analyse pragmatique

La pragmatique vise la compréhension du contexte qui accompagne un texte. Chez les sémiologues, si la syntaxique permet de saisir les relations entre les signes, et la

sémantique d'appréhender leurs rapports avec le monde, la pragmatique correspond au besoin de connaître l'emploi, la finalité et l'interprétation de ces signes. En questionnant le contexte de la communication, l'axe pragmatique permet également d'appréhender les positions de l'émetteur et du récepteur, ainsi que les différentes stratégies d'énonciation. Dès lors, pour notre part, nous tenterons de relever les différentes stratégies énonciatives utilisées dans *Bref*, et parallèlement, d'expliquer en quoi elles peuvent être symptomatiques d'un contexte communicationnel et social particulier.

3.3.1 La télévision sous le régime authentifiant.

3.3.1.1 La réalité du public

Reprenant notre réflexion sur les différents niveaux de réalité évoqués par Esquenazi, nous nous penchons cette fois sur la notion de « réalité du public ». Selon le sociologue, considérer la réalité du public revient à voir l'objet sériel comme une illustration ou une exemplification du monde vécu par le destinataire (Esquenazi 2010). Dans *Bref*, il apparaît indispensable de se pencher sur cette dimension de la fiction, qui semble avoir joué un rôle considérable dans le développement de la série. En témoigne le commentaire le suivant, toujours tiré de l'article du *Monde* évoqué plus haut :

Le succès de *Bref* repose ainsi sur un fort processus d'identification entre le téléspectateur et le héros. Cette identification est le but même de la série : le héros présente des traits communs à beaucoup, et chaque téléspectateur joue à retrouver ceux qu'il partage avec lui. On est très exactement dans l'inverse des héros tout-puissants à qui on peut rêver un jour de ressembler : le héros de *Bref*, c'est bien celui que l'on peut être, tout de suite, maintenant, et à vrai dire qu'on était déjà hier. (Sérisier, 2012, para.6).

En s'interrogeant sur ce qui poussent les spectateurs à voir « du vrai », Esquenazi se penche sur différents mécanismes de lecture des œuvres fictionnelles. Dans son ouvrage *La vérité de la fiction*, il montre notamment quelles conditions favorisent

l'appropriation d'une fiction par son spectateur, et comment cette appropriation est un élément déterminant des liens que tisse le spectateur entre la fiction et sa propre réalité. La définition de l'appropriation par Esquenazi semble ainsi soumise à deux conditions : « la vraisemblance » et « la médiation imaginaire du personnage » (Esquenazi 2009). À partir des données dont nous disposons, il est déjà possible de faire plusieurs liens entre les conditions décrites par Esquenazi et les éléments qui peuvent expliquer le fonctionnement de l'appropriation dans *Bref*.

Dans un premier temps, revenons sur la condition de vraisemblance qu'Esquenazi explique de la manière suivante :

La première condition d'une appropriation active concerne donc l'adéquation entre le récit saillant et la base réelle. Le premier doit s'insérer convenablement au sein de la seconde, du moins du point de vue du destinataire [...] Les éléments « saillants » du récit doivent apparaître comme une modélisation acceptable d'événements et d'individus qui pourraient trouver place dans un récit historique situé dans le même univers : la « base réelle » du récit, son mode d'accueil en quelque sorte, impose la vraisemblance. (Esquenazi, 2009, p125)

La notion de vraisemblance rejoint des éléments développés plus haut dans notre analyse sémantique. Dans *Bref*, les individus, les thématiques ainsi que l'histoire centrale de la série basée sur le quotidien de « je » semblent effectivement avoir été construits de manière à trouver une certaine cohérence avec l'environnement contemporain. Nous avons même pu voir que certains éléments permettaient au spectateur de facilement situer l'action de la série dans le Paris des années 2010. Bien qu'Esquenazi précise que les avis peuvent différer en fonction des différents types de destinataires, et surtout des différents types de cadres d'interprétation dans lequel ils se situent, on peut néanmoins supposer que ces données sémantiques représentent des éléments saillants qu'une grande majorité de spectateurs associe à « une réalité » ou « une base réelle ». Cependant, la vraisemblance ne semble pas être une notion suffisante pour produire l'appropriation de l'objet fictionnel par son destinataire.

Dans un deuxième temps, Esquenazi propose la notion de « médiation imaginaire du personnage ».

La seconde condition de l'appropriation du récit par le destinataire est donc liée à la relation privilégiée que ce dernier doit nouer avec l'un des personnages (ou parfois avec l'ensemble des personnages) pour se sentir directement affecté par le récit, y être effectivement sensibilisé. Dans les termes de Kate Hamburger, celui-ci joue pour celui-là le rôle d'énonciateur de l'univers fictionnel et occupe dans le récit fictionnel la fonction que tient le témoin ou le document dans le récit historique, celle d'un médiateur garantissant la représentation. (Esquenazi, 2009, p.132)

Dans *Bref*, cette médiation avec le personnage imaginaire nous semble déterminante pour comprendre l'appropriation de la série. Pour saisir comment celle-ci prend forme, il faut avant tout se pencher sur le dispositif énonciatif de la série et en particulier sur l'utilisation de la voix off. Car comme nous pu l'évoquer précédemment, *Bref* utilise le dispositif de la *voix over* ou *voix off* dans l'intégralité de ses épisodes. Dans la quasi-totalité des épisodes, il s'agit de la voix de « je », le personnage principal, qui est intégrée au récit et qui décrit donc ses actions et ses réflexions du moment. La présence de la voix est donc directement associée à la « conscience » de « je », qui lui l'évoque comme « *une voix dans sa tête qui va vite* » (Ep.53). Pour reprendre les termes de Genette, (1991), la narration dans *Bref* propose un narrateur *homodiégétique* (qui est un personnage de l'histoire), avec une *focalisation interne* (raconte tout ce que le personnage pense, voit ou ressent), ce qui donne l'impression d'une introspection autocentrée. Tout au long de la série, on trouve quatre épisodes dans lesquels le narrateur va changer pour devenir : « *cette vieille dame* », (Ep.54), *Marla* (Ep.75), « *cette fille* » (Ep.78) puis « *ce type* » (Ep.80). Cependant, même avec ce changement de narrateurs, le dispositif reste le même, et la mise à distance qu'opère la voix narratrice n'a pour but que d'offrir le point de vue des personnages sur les événements (car ils ne commentent l'histoire que par rapport à leurs propres « existences » fictionnelles).

Ici, la dimension d'introspection qu'apporte la voix off permet déjà de voir comment le spectateur peut entamer une relation privilégiée avec le personnage de « je ». Pour continuer sur l'idée d'une médiation avec le spectateur, on observe que la voix narratrice permet également de faire naître l'idée d'une connivence avec le personnage. Pour ce faire, deux procédés sont particulièrement notables. Le premier concerne le fait que la voix narratrice s'adresse à un destinataire extradiégétique. Elle s'adresse donc au téléspectateur virtuel, parfois même d'une manière assez directe. Elle le tutoie, exemple : « attends » (Ep.30) et (Ep.50). Elle imagine ce que le spectateur pense et lui répond, exemple : « Oui je sais c'est macho, mais c'est dans ma tête » (Ep.56). Et s'adresse parfois à lui sur un ton qui peut faire penser à une thérapie ou une confession, exemple : « La suite, je n'ai pas envie d'en parler » (Ep. 78), (Ep.79) et (Ep.81)

Le deuxième procédé consiste en la création d'un décalage entre l'image, la voix off ou entre les dialogues et la voix off.

Premier exemple de décalage extrait de l'épisode : (Ep.06) *Bref. J'ai traîné sur internet*

Voix off : « Je lui ai gentiment demandé de me laisser tranquille »

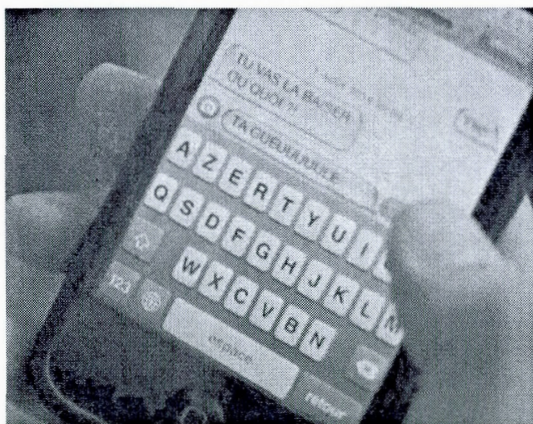


Figure 3.18 : Image correspondante à la scène où l'on peut voir écrit « Ta gueule » extrait de (Ep.06)

Deuxième exemple de décalage extrait de l'épisode : (Ep.12) *Bref. J'ai eu un job*

Voix off : « En partant je leur ai dit d'aller bien se faire foutre. »

« Je » Voix in : « Au revoir. »

Avec cet effet comique qui est utilisé à plusieurs reprises dans la série s'installe une sorte de connivence entre le spectateur et le personnage de « je ». Ainsi, placé en situation de complicité avec le personnage principal, le spectateur n'a aucun mal à le voir comme le personnage médiateur. Il remplit donc les deux critères principaux du médiateur évoqués par Esquenazi, à savoir : offrir au destinataire un point de vue ou un éclairage plausible et approprié sur l'univers fictionnel et être ressenti comme familier du destinataire, avec qui il pourrait partager des valeurs ou des sentiments. (Esquenazi, 2009) Les conditions de l'appropriation remplies nous permettent ainsi d'affirmer que certains spectateurs peuvent voir en *Bref*, une paraphrase de leur propre existence.

Dans ce contexte, nous dirons que le texte fictionnel apparaît comme une paraphrase quand : un destinataire attentif, qui joue le jeu fictionnel de façon complète, placé dans un cadre d'interprétation particulier, interprétant le récit à partir de certains de ses personnages, s'approprie le récit au point, qu'il juge, que l'univers fictionnel dans certains de ses aspects est une exemplification juste de son univers réel dans certains de ses aspects. (Esquenazi, 2009, p.158)

Ayant à présent une meilleure compréhension de la manière dont *Bref* peut renvoyer à la réalité du public, nous allons continuer d'explorer la relation entre la fiction et son spectateur en essayant de comprendre le contexte dans lequel elle évolue.

3.3.1.2 « *Bref*, je suis comme tout le monde » ou l'empreinte de la post-télévision

Nous venons de voir par quels mécanismes le public pouvait s'approprier la série au point d'y voir une paraphrase de sa propre existence. En tenant compte de cette notion de paraphrase, nous voudrions à présent examiner la série *Bref*, non plus seulement en qualité de fiction, mais également en tant que programme télévisuel.

Comme nous l'évoquions dans notre premier chapitre, l'évolution de la télévision et de ses programmes s'est toujours faite dans la recherche d'une plus grande proximité avec les téléspectateurs. Et nous avons particulièrement souligné que la « néo télévision » avait amorcé un chemin vers le spectateur visant à faire naître une certaine connivence et un sentiment de représentation, en intégrant des « quidams » dans ses programmes. Pour Missika (2006), la post-télévision s'inscrit dans la continuité de ce qu'avait entamé la néo-télévision. Cela en « donnant la parole à des personnes ordinaires », principalement le par le biais des programmes désignés comme appartenant à la « télé-réalité » :

Avec la télé-réalité, non seulement n'importe qui pourra venir parler, mais il pourra parler de n'importe quoi, c'est-à-dire de choses totalement ordinaires et sans intérêt. [...] L'avènement de la post- télévision représente une rupture limitée avec la période précédente. Le passage du deuxième au troisième âge de la télévision s'inscrit plutôt dans une sorte d'adaptation à de nouvelles aspirations. (Missika, 2006, p.54)

Le contexte télévisuel du début des années 2000 ainsi décrit par Missika nous pousse à revenir sur ces « nouvelles aspirations socioculturelles » et sur la manière dont elles se manifestent aujourd'hui. Car *Bref* arrive effectivement dans un contexte – celui de l'avènement de la télé-réalité. Il apparaît donc légitime de s'interroger sur l'expression de ce contexte dans la série *Bref* et sur la manière dont il pourrait jouer sur la relation fiction/spectateur. Notre analyse fait émerger deux éléments qui permettent de bien illustrer le lien entre *Bref* et les programmes de télé-réalité.

Le premier concerne l'idée que *Bref* peut être vu comme « une histoire vraie » ou, plus exactement, comme la vraie vie du personnage de « je ». Pour illustrer cette idée, nous ferons appel à la notion d'auto-fiction (Genette, 1991) que nous allons substituer par la notion d'effet de réel de Glevarec (2012). Si nous abordons la notion d'auto-fiction en premier lieu, c'est parce que le trouble vient principalement de l'identité du personnage et de la construction narrative de la série.

Comme nous l'avons expliqué, la série est bien centrée sur les actions et les pensées de « je ». Mais contrairement à la plupart des personnages de fiction, ce personnage principal ne dispose d'aucun prénom qui permette de compléter son identité fictionnelle et de l'identifier comme « un personnage ». Du début à la fin de la série, le héros ne sera connu par le public que sous le pronom personnel « je ». Dès lors se dessinent deux interprétations concernant son identité : d'une part, l'idée du symbole d'une identité multiple (que nous aborderons par la suite) ; d'autre part, la possibilité d'une collusion entre les identités réelles et fictionnelles de l'homme qui apparaît à l'écran. L'idée qu'il puisse s'agir de Kyan Khojandi, acteur, mais à la fois coauteur et co-réalisateur de la série, qui serait en train de compter ses propres aventures, peut ici suffire à provoquer un certain trouble chez le spectateur. De leur côté, les auteurs évoquent également des liens assez limpides entre le personnage réel et le personnage fictif.

« Le personnage est parti de Kyan, avant de se développer avec Bruno », précise Harry. « Tout s'est fait au fur et à mesure », ajoute Bruno. « Au final, le héros est un hybride entre Kyan et moi, un mélange de nos anecdotes respectives, une somme de nos défauts, sauf qu'aucun de nous n'a encore couché avec une flic ». (Khojandi *et al*, 2012, p.23)

Cependant, il apparaît que pour évoquer l'auto-fiction, un rapport assez linéaire entre la fiction, l'identité et la vie de l'auteur semble le plus approprié (Genette 1991). Alors que nous manquons d'informations pour solidifier ce rapport, un autre élément vient nous faire privilégier la notion « d'effets de réel » sur celle l'auto-fiction. Comme l'explique Glevarec, l'effet de réel constitue plus un point de contact avec le monde réel qu'un rapport continuuel de vraisemblance ou de réalisme. Dans *Bref*, c'est également par « touche » que l'on va pouvoir reconnaître l'insertion d'éléments faisant incontestablement partie du monde réel. Pour reprendre notre analyse de l'identité de « je » en lien avec cette idée, on peut observer que si, presque toujours il interagit avec des personnages fictifs (voir des personnages fictifs imaginaires), un

point de contact avec « la vraie vie » de Kyan Kojandi va être fait avec le personnage de Khevan . Car si le spectateur peut trouver une troublante vraisemblance dans la parenté fictive des personnages de « je » et de Khevan, c'est parce qu'elle rejoint bel et bien la réalité de Kyan et Khevan Kojandi – dont le personnage porte donc le même nom- qui sont frères dans « la vraie vie ». D'autres analogies avec des personnages et des identités réelles sont ainsi faites au long de la série- principalement avec des célébrités du paysage audiovisuel français, comme nous l'avons évoqué dans l'analyse transtextuelle. (*Keiron* est l'acteur Keiron, *Julien* est déguisé en son personnage de scène Dedo, *Baptiste* le colocataire de « je » est Baptiste LeChamplain, et « je » à bel et bien vu le vrai Michel Denisot *dans Bref, j'ai vu Michel Denisot*). Dès lors, si précédemment nous avons pu attribuer ces références à l'intention de créer une connivence avec les spectateurs, on peut également voir le lien qui peut être fait ici avec « *l'insertion de faits conjoncturels du monde dans la fiction* » (Glevarec 2012), qui serait à la base de l'effet de réel tel que le décrit Glevarec. Ces effets de réel qui, selon le théoricien, contribuent à créer un trouble dans les fictions en « *forçant le spectateur à se demander à quoi il a affaire* » contribuent donc à renforcer l'éloignement qu'il peut y avoir entre *Bref* et la fiction pure. Mais en insérant des morceaux « de vraie vie » dans la fiction, les effets de réel nous permettent surtout de mieux entrevoir le lien qui peut être fait entre *Bref* et les programmes de télé-réalité.

Un deuxième élément émerge de notre analyse et vient renforcer notre intuition concernant l'empreinte de la télé-réalité dans *Bref*. Reprenons la réflexion de Vincent Colonna (1989) sur l'auto-fiction.

A la différence de l'autobiographie qui serait l'apanage des vies mémorables, l'autofiction serait le refuge des vies ordinaires. Elle permettrait à chacun de raconter sa vie, dès lors qu'il la dote des atours de la fiction. (Colonna, 1989, p.17)

On comprend qu'il s'agit de souligner l'emphase qui est mise sur la représentation d'une « vie ordinaire ». En plus des effets de réel, la série s'attacherait donc à mettre en scène la « banalité du quotidien », qui d'une certaine manière permet de renforcer l'idée que le spectateur se trouve devant un programme télévisuel représentant une vie « normale », celle du quidam, ou encore de monsieur Tout le Monde.

Dans la série, ce procédé ne repose pas uniquement sur les thèmes ou sur le contenu raconté. Nous relevons ici quatre éléments de la narration et de la mise en scène qui témoignent de cette emphase. Le premier nous permet de revenir sur la question de *l'identité multiple de « je » que nous avons abordée plus haut*. En effet, dans *Bref*, « je » est un personnage, mais l'absence de dénomination peut possiblement être attribuée à une volonté de faire en sorte que le spectateur, se projette plus facilement dans les situations de la série. « je » peut donc être lui, mais il peut aussi être moi ou vous. Ce serait donc un peu « personne » et tout le monde à la fois. Ici, le simple fait d'énoncer le nom d'un épisode implique grammaticalement le spectateur dans l'action. On parle de « *Bref. Je suis* », « *Bref. J'ai fait* », « *Bref, J'ai eu* », de manière à ce que spectateur se voit forcé d'évoquer les actions du personnage en se les attribuant par transposition. On observe également le même effet avec la dénomination d'autres personnages tel que « *cette fille* » (qui restera anonyme jusqu'à l'épisode 80), qui induit l'idée d'une généralité ou d'une partie à compléter en fonction de sa propre expérience. Exemple : « *J'ai dragué cette fille* », « *J'ai été au cinéma avec cette fille* » etc.

Le deuxième élément concerne justement cette idée de « généralité » qui émerge de la narration des aventures du personnage. Ainsi, dans beaucoup d'épisodes, les situations vécues par « je » sont présentées d'une manière qui incite le spectateur à y voir des ressemblances avec ses propres expériences. Dans les situations, tout comme avec les identités de personnes ou encore les produits de la marque « 3000 », il ne

s'agit pas de construire des portraits précis, mais plutôt de tracer un contour qui fait naître une des analogies avec la vie du spectateur. Comme le souligne Sérurier, un très bon exemple de cet aspect serait l'épisode (Ep.12) *Bref. J'ai eu un job* :

Le procédé est habile : toutes les situations sont présentées sous un angle qui permet à chacun de s'y reconnaître. Cela implique de se placer irrémédiablement du côté de l'intime et de gommer toutes les différences, pour ne retenir que les ressemblances. L'exemple parfait est l'épisode « j'ai eu un job », qui ne décrit pas la réalité du travail, différente pour tout le monde, mais simplement les relations entre collègues, que l'on peut facilement généraliser. (Sérurier, 2012, para.7).

Ces « généralités » renforcent l'idée qu'une partie du succès de « *Bref* » s'est construite sur cette représentation « des points communs » que l'on retrouve avec la vie ordinaire des gens, avec leur quotidien.

L'autre point que nous souhaitons relever concernant la représentation de la vie ordinaire se trouve dans l'utilisation que fait la série de l'expression « tout le monde ». Dans plusieurs épisodes, une certaine emphase est mise sur la représentation de gens « ordinaires » et sur l'affiliation de « je » à ces quidams. L'épisode « *Bref. Je suis comme tout le monde* » (Ep.11) –qui présente une suite d'anecdotes concernant « je », mais aussi « tout le monde » comme l'impliquent ses commentaires –constitue l'exemple le plus probant. Cependant, tout au long de la série, « je » a recours à des comparaisons ou des exemplifications qui visent à dire qu'il est ou qu'il fait les choses « comme tout le monde ». Comme tout le monde, mais également comme tous les gens qui ont eu trente ans (Ep.46), ou encore comme tous les gens qui ont grandi dans les années 1990 (Ep.56). Là encore, il s'agit de chercher l'identification avec le public, cette fois de façon très explicite. Ainsi, lorsque « je » n'évoque pas tout « tout le monde », il continue à s'adresser au spectateur avec une sorte de généralité englobante, avec par exemple « *On a tous dans notre entourage...* » (Ep. 26) ou encore « *On sait tous que..* » (Ep.60). On y reconnaît bien entendu le même désir de réduire la distance entre le programme

télévisé et son spectateur, par un dispositif symbolique qui induit en quelque sorte l'idée suivante : « je suis comme vous, vous êtes comme moi, nous sommes comme tout le monde ».

Enfin, le quatrième élément qui nous permet de faire des liens avec la télé-réalité se trouve dans l'idée « de confession ». En effet, l'intrigue de *Bref* se développe en partie sur l'intimité du personnage, ses relations amoureuses, ses confessions ou la banalité des gestes qu'il partage avec une grande partie de la population. Ces éléments combinés évoquent spécifiquement ce qui fait le centre d'intérêt de la télé-réalité même, selon Jost (2002). Le spectateur, directement connecté aux pensées du personnage « je », assiste à ce qui prend la forme d'une « thérapie en direct ». Une illustration particulièrement marquante de cette idée de se retrouve dans l'épisode 80, dans lequel « je » termine sa narration en s'adressant au spectateur sur la phrase suivante : « *La suite, je n'ai pas envie d'en parler...* » Cet exercice de confession où le personnage doit revenir sur les événements ou sur ses actions pour les commenter rappelle bien évidemment le dispositif du « confessionnal », présent dans plusieurs émissions de télé-réalité. Même s'il ne s'agit pas exactement de la même figure (le candidat se confie face à la caméra), l'idée d'explorer l'intimité du personnage, de donner son point de vue sur toutes les émotions qu'il ressent est la même.

L'ensemble des éléments que nous venons d'aborder permettent sans contredit de poser la communauté fondamentale de *Bref* avec la télé-réalité. Cette influence se fait ressentir sur l'ensemble des programmes télévisuels, y compris sur les fictions, comme le suggère Missika (2006). En établissant un lien entre *Bref* et la télé-réalité, nous désirons proposer que le rapport entre la série et son spectateur n'est plus seulement de l'ordre de la paraphrase, mais qu'il s'y joue une sorte d'hyper-réflexivité, propre à la post-télévision. On peut se demander toutefois si cette mise en scène du quotidien, cet intérêt pour les histoires de vies ordinaires ou encore cette

exposition de la sphère intime doivent être uniquement attribués à la télé réalité ou de l'influence qu'elle a eue sur la post-télévision. La partie suivante s'attache donc à démontrer que la série *Bref* laisse voir d'autres connexions, d'autres influences qui permettent d'enrichir notre explication de sa relation avec le spectateur.

3.3.2 Web et réflexivité dans *Bref*

Dans le premier chapitre, nous avons avancé que les nouvelles technologies de l'information et de la communication jouent un rôle important dans la définition du nouveau visage de la télévision. Or, notre analyse de *Bref* nous a permis de constater que ces technologies entrent bien en contact avec notre objet, en grande partie au niveau de leurs représentations dans la sémantique de la série. Mais il s'avère que l'influence de cette « ère numérique » se fait également sentir dans l'énonciation de la série, ce que nous entendons discuter dans les lignes suivantes.

3.3.2.1 L'écran dans l'écran

Jusqu'ici, nous avons étudié *Bref* en tant qu'objet télévisuel. Cependant, nous avons déjà mentionné plus tôt que la stratégie de diffusion de *Bref* est axée sur le web, et que c'est sa propagation virale sur la toile qui a permis à de nombreux spectateurs de la découvrir. Il est donc intéressant de se pencher sur la manière dont la série s'adresse non pas au téléspectateur, mais un spectateur d'un autre genre. En nous inspirant des réflexions de Metz sur les dispositifs réflexifs, nous nous sommes dans un premier temps interrogés sur l'utilisation très marquée des écrans interactifs dans *Bref*.

Les écrans d'ordinateur et de *smartphones* sont omniprésents dans la série. Dès le premier épisode, l'écran de *smartphone* est mis en scène de manière à créer une connivence avec les utilisateurs. Ainsi, lorsque « je » raconte (EP.06) : « *J'ai reçu un*

texto avec écrit « Baise laaaaaaaa ». Avec huit « A » très exactement. », il insiste sur une « exagération » que le spectateur reconnaît comme très caractéristique de l'écriture numérique de type SMS (conversation instantanée).

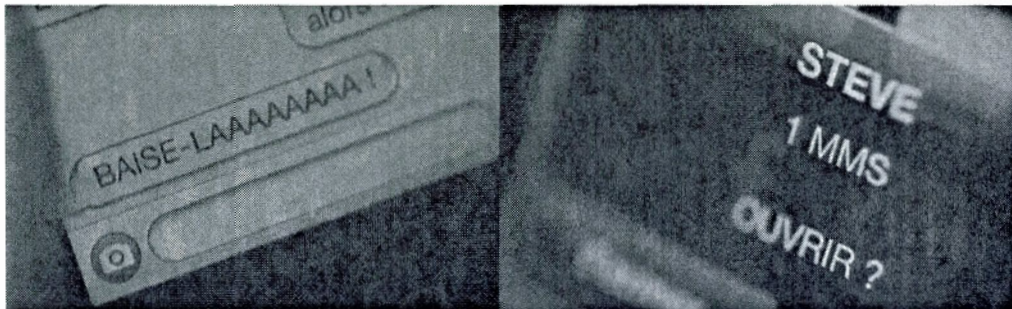


Figure 3.18 : Exemples d'écriture numérique de type SMS. Extraits de (Ep.06) et (Ep.01)

Tout au long de la série, il s'agit donc d'illustrer la place centrale que prend cet outil dans les interactions interpersonnelles, mais également de chercher à en représenter les utilisations détournées qui peuvent rejoindre le spectateur. Le *smartphone* va donc, entre autres, pouvoir servir de moyen de communication participant à la création d'une nouvelle amitié. (Ép 65) : *Bref. J'ai un nouveau pote*)

« Au début s'était juste un pote, et comme tous les potes ; [...] on s'est envoyé des textos pour parler de gens qui était juste à côté de nous, (*figures (a) et (b)*) [...] quant j'oubliais mon portable il tweetait à ma place[...]. (*figure (c)*) » (Ép 65: *Bref. J'ai un nouveau pote*).

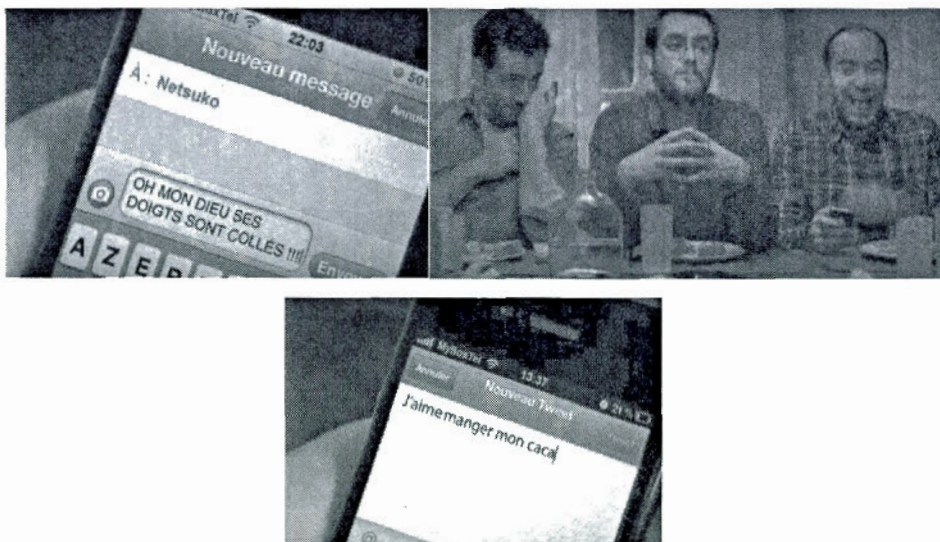


Figure 3.19: Scènes (a), (b), (c) extraites de (Ep.65)

Il va permettre de remonter le fil de l'histoire d'amour entre « je » et Marla. (Ep.75)

« J'ai cherché le texto où elle m'avait donné son adresse. En remontant, j'ai vu tous les MMS* qu'elle m'avait envoyé ; les photos qu'elle faisait avec ses doigts, un pigeon qui s'était fait écrasé sur la route, qui faisait une forme de cœur et une madame patate avec des bras. » (Épisode 75 : *Bref. J'ai tout cassé*)



Figure 3.20 : Extraits de (Ep.75)

Un épisode sera même entièrement consacré à la rédaction du SMS, sorte de mise en scène satirique de tous les détails qui peuvent susciter différentes interprétations dans cette pratique.



Figure 3.21: Extraits de (Ep.77) *Bref. J'ai envoyé un texto*

On représente donc les nouveaux moyens de communication, mais également ce qui apparaît comme un langage qui lui est intrinsèquement lié (et qui se transposerait parfois au monde réel à travers les dialogues entre les personnages). La présence des écrans d'ordinateur dans la série semble elle aussi servir l'idée d'un nouveau régime de liens interpersonnels. Par ailleurs, c'est cette représentation du web, très marquée par les réseaux sociaux, qui attire particulièrement notre attention sur le plan réflexif. Utilisé par le personnage comme un outil lui permettant d'interagir avec les autres protagonistes, son écran d'ordinateur est également une sorte de fenêtre sur le monde extérieur à sa chambre à coucher. De la représentation du forum de santé, à la

pornographie en passant par les réseaux sociaux, la banque ou encore les sites d'achat en ligne, le web est décliné de plusieurs manières et finit toujours par s'intégrer dans la vie quotidienne du héros. Nous relevons ici quelques extraits singulièrement représentatifs de cet état de « connexion permanente » dans lequel se trouve le héros.

« Quand je dois prendre rendez-vous avec une fille, j'attends toujours trois jours avant de lui envoyer un texto, pour montrer que je suis un gars détaché. Entre temps, je tape son nom et son prénom dans Google et j'apprends qu'elle était en seconde B au lycée Clémenceau à Reims. Génial. » Épisode 3 : *Bref*. Je me suis préparé pour un rendez-vous



Figure 3.22 : Extraits de (Ep.03)

J'ai avalé une arête. Ça m'a fait super mal, j'avais du mal à respirer, alors j'ai fait ce que n'importe qui aurait fait, je l'ai mis sur Facebook. [...] Je suis allé sur un forum, un mec disait à un autre, qu'un mec qu'il connaissait était mort à cause d'une arête. Je ne voulais pas mourir, je suis allé aux urgences. Extrait de (Ep.43) : *Bref*. Je suis allé aux urgences.

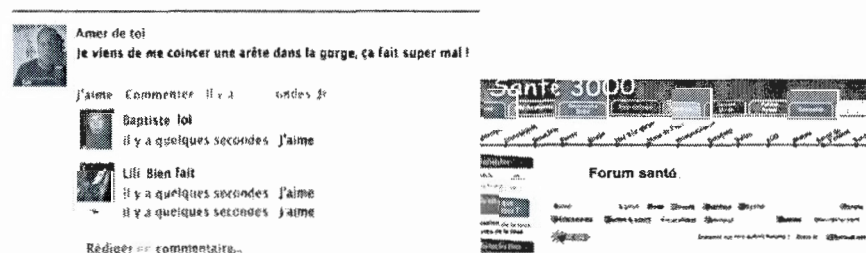


Figure 3.23 : Extraits de (Ep.43)

On peut comprendre ici que le dispositif réflexif de *Bref* prend forme, non plus seulement dans la représentation de son support de diffusion, mais dans la reproduction d'un « état de connexion permanent » avec le monde interactif, monde

dans lequel se trouve justement son spectateur-internaute. La position du héros, les outils qu'il utilise, sont ceux que le spectateur-internaute est en mesure d'exploiter en même temps qu'il regarde l'épisode. Il y a quelque chose ici comme une réflexivité « interactive » qui, comme la réflexivité télévisuelle ou cinématographique, vise à faire naître une réflexion critique sur la position du spectateur face au média auquel il est confronté. L'exemple le plus parlant de ce retour critique se trouve probablement dans l'épisode *Bref*, j'ai trainé sur Internet. Ici, le héros devant son ordinateur évoque ce qui semble être un cycle sans fin et sans but : sa circulation sur le web : « J'ai checké mes mails, rien, j'ai checké Facebook, rien, je me suis branlé ». Là où en tant que téléspectateurs, nous pourrions y lire une simple critique de la télévision, le retour sur notre propre position d'internaute qu'induit le visionnage sur le Web va donner la dimension d'autodérision et d'humour sarcastique, qui correspond au positionnement de la série : cela pourrait être nous-mêmes que nous regardons trainer sur Internet, regarder des vidéos, consulter nos mails et publier des statuts Facebook. Ici, *Bref* cherche donc à faire sourire l'internaute en montrant la futilité de sa propre posture.

Il semble nécessaire dans ce contexte de revenir sur notre hypothèse concernant l'influence des objets et de la culture web. Car ces éléments, présents dans *Bref*, semblent caractéristique de la web-série, comme en témoigne ici l'analyse Pierre Barrette :

Il est frappant de voir en effet à quel point la technologie – et tout particulièrement les technologies de communication et d'expression – sont présentes au sein des séries Web : téléphone cellulaire, micro-ordinateur, caméra sont littéralement omniprésents. Il y a quelque chose ici de l'ordre de la connectivité et de la mise en abyme de la communication ; non plus une réflexivité à la Godard, qui nous parlerait du « dispositif » comme d'un « appareil idéologique », mais une sorte de permutabilité des pôles, qui travaille à inscrire le contenu fictionnel tout en transparence, avec à l'horizon non pas un public au sens classique, mais une constellation d'internautes en réseau, eux-mêmes producteurs de contenus à leurs heures et dont l'écran d'ordinateur est plus qu'une interface de réception. La réalité effective de cette interactivité est peut-être un autre leurre ; toujours est-il que la webtélé en a déjà intégré la logique propre, non seulement dans sa forme, mais aussi par le fléchissement très particulier qu'elle fait subir à l'idée de fiction. (Barrette 2010 (a) para.14)

Tout comme les quelques traits que la série emprunterait à la télé-réalité, il est ici question de révéler que tout un pan de la série est le fruit d'une proximité très marquée avec « la web culture », et cela non plus seulement au niveau du modèle de diffusion, mais également dans les liens plus étroits qu'elles tisse avec les internautes, et cela dans le contenu même de la série. Voyons à présent comment la question de l'interactivité ou de la connectivité entre en jeu dans la relation fiction /spectateur dans *Bref*.

3.3.2.2 L'empreinte de la culture web

Pour comprendre comment prend place l'interactivité dans la relation entre *Bref* et ses spectateurs, il est préalablement nécessaire de mettre en lumière les liens que la série entretient avec des pratiques emblématiques de l'espace web. En effet, notre analyse révèle que plusieurs éléments (nous en avons déjà évoqués certains dans l'analyse sémantique) ne lient pas *Bref* à des éléments exclusivement audiovisuels, mais plutôt à des schémas communs à plusieurs objets intrinsèquement liés au web. Pour illustrer cette idée, nous nous pencherons sur deux éléments en particulier que nous désignons d'une manière générique comme : « le post » et le « podcast vidéo ».

Dès les premières la diffusion de la série, en 2011, c'est presque naturellement que les internautes reprenaient et agençaient la formule titre de *Bref* pour commenter les vidéos postées sur la page Facebook officielle de la série. Ce phénomène nous a permis de nous intéresser aux aspects de *Bref* qui la relie selon nous à une toute nouvelle forme d'expressivité. Voici deux exemples de commentaires à la suite de la diffusion de l'épisode 37 le 24 novembre 2011 Extraits de la page Facebook officielle de la série.



Bref je me suis bien marré!
24 novembre 2011, 05:42 · J'aime · 1



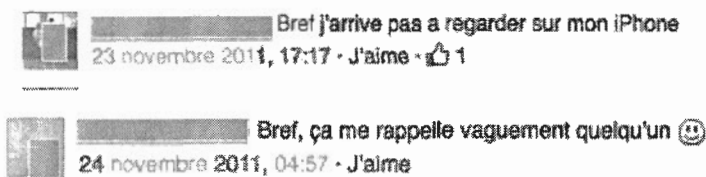


Figure 3.24 : Extraits de la page Facebook officielle de la série (1)

D'emblée, comme nous l'avons déjà souligné, le titre de chaque épisode –qui est toujours suivi d'une activité ou d'un sentiment- correspond au condensé d'un récit du quotidien. En s'éloignant de l'aspect audiovisuel de la série pour n'en conserver que le discours, la construction tout comme l'intention de *Bref*, se présente telle une sorte d'écho aux pratiques « post » ou « du statut » sur les réseaux sociaux. L'idée commune est de se raconter publiquement, brièvement, mais quotidiennement. La contrainte de rapidité que s'est imposée la série peut faire penser à celle que l'on retrouve sur certains médias où, par exemple, l'internaute dispose d'une limite de 146 caractères pour s'exprimer (Twitter). L'idée de la quotidienneté ou de la banalité de la situation décrite trouve également sans peine un écho dans les *posts* que l'on peut trouver sur une majorité des médias sociaux numériques. Voici deux exemples de commentaires à la suite de la diffusion de l'épisode 37 le 24 novembre 2005 extraits de la page Facebook officielle de la série.

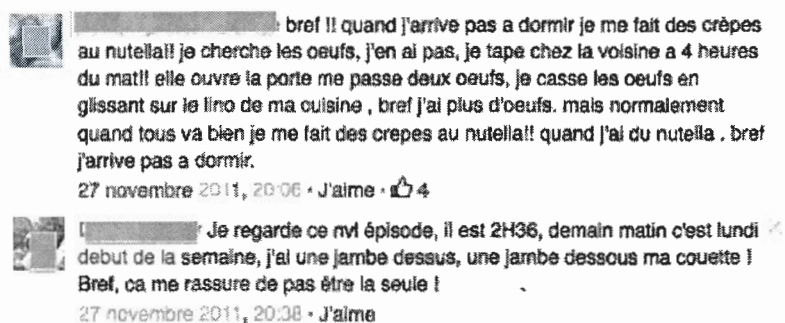


Figure 3.25 : Extraits de la page Facebook officielle de la série (2)

La construction syntaxique des titres de *Bref*, marquée par la répétition du terme « *Bref* », tel un marqueur, va même jusqu'à faire écho à d'autres formules utilisées sur

des sites web. On remarque notamment des ressemblances avec l'utilisation des formules telle que VDM (Figure 33) ou, plus récemment, celle du symbole du hashtag, qui bien qu'étant à la base un marqueur de métadonnées, est de plus en plus utilisée par les internautes comme une expression servant à agrémenter leur court récit de vie quotidienne sur le web. Exemple avec (Figure 34)

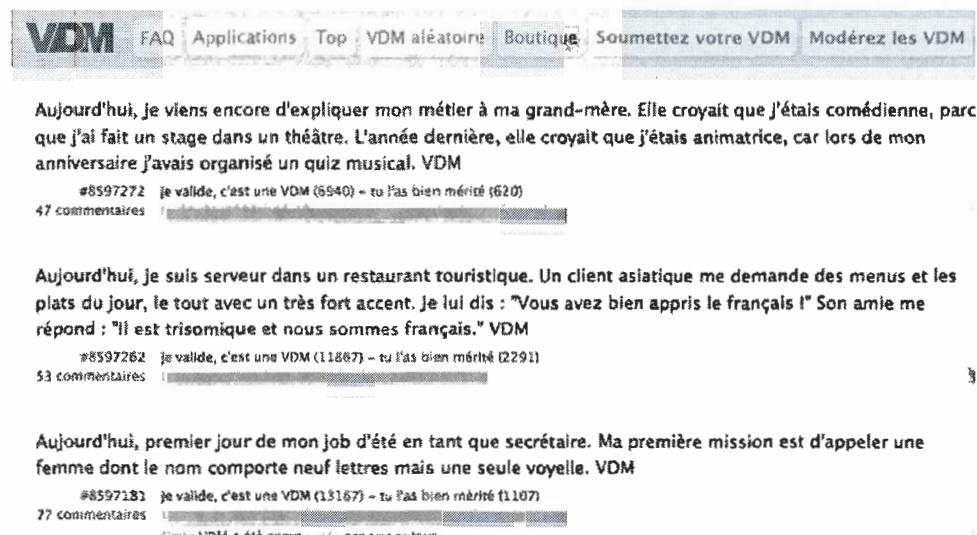


Figure 3.26 : Exemple tiré du site VDM (Vie de Merde)

C'est bon, bien arrivé les amis! Bon par contre levé à 16h quoi... Ça commence bien 🤔 #durdur #bisous #cestlesvacances

Petits chaussons pour cadeau mignon 🍪🍪 Merci @brunosol pour tes conseils avisés!

#tricot #faitmain #homemade #knitting #faitavecamour #instatricot #instaknitting

Figure 3.27 : Exemple d'utilisation du Hashtag sur Facebook.

Bref nous semble donc particulièrement lié à ce que Laurence Allard désigne comme « l'ère autobiographique ». Car aussi bien dans l'essence de la série que dans les réactions qu'elle a suscitées, son rapport au quidam et à la quotidienneté semble aller au-delà de l'influence de la télé-réalité, en reflétant les marques de médias encore plus accessibles, voir dédiés à la mise en avant de la vie normale.

Il est [...] remarquable que le dernier média du XXème siècle, Internet, se développe d'abord comme un moyen d'expression personnelle et que les home page, les sites de webcam etc. soient reconnus comme des formes culturelles authentiques nées des réseaux de communication informatisés. Et pour tous ceux qu'intéressent notamment les pratiques artistiques amateurs audiovisuelles, le fait qu'une grande partie de la création de contenus sur Internet émane de simples particuliers, amateurs en tout genre, bricolant depuis leur chez-soi des sites afin d'exprimer leurs propres goûts et passions mérite d'être documenté et questionné. Mais ces formes d'expression personnelles informatisées émergent alors même que jamais le champ d'expressivité individuelle n'a semblé aussi large et les moyens d'expression aussi variés. On peut ainsi remarquer dans différents domaines (littérature, cinéma...) une démultiplication de la forme autobiographique. Pour qualifier un mouvement dont Internet apparaît être l'aboutissement actuel en permettant « la mondialisation de n'importe quelle expression individuelle », a ainsi été avancée la notion « d'ère autobiographique ». (Allard, 2002, p.2)

D'autres éléments formels de « *Bref* » permettent faire des liens avec différents objets caractéristiques du matériel audiovisuel que l'on trouve sur le Web, tels que les contenus de Web-tv de type pod-cast. Plus précisément, le pod-cast désigne une pratique qui s'est très vite répandue chez les internautes et qui permet de se filmer et de poster rapidement et gratuitement ses propres vidéos sur le Web. Aujourd'hui, nous pouvons compter quelques « pod-casteurs » célèbres qui ont leurs propres chaînes de Web-télévision tels que « Norman », « Cyprien » ou « Le GRANDJD ». Là où « *Bref* » se rapproche le plus du « pod-cast vidéo », c'est dans la formation du discours. En effet, souvent thématique, le pod-cast consiste avant tout en une auto-mise en scène d'un internaute, parlant à la première personne, et s'adressant directement à la caméra dans le but de faire part de ses idées aux spectateurs. Tout comme dans « *Bref* », le format est ultra court (pas plus de quatre minutes) et le débit de paroles est très rapide, dans le but de fournir un maximum d'informations. Ces éléments qui rapprochent notre objet de certaines formes de productions spécifiques au Web nous poussent à penser que « *Bref* » s'adresse au même public. En mettant en scène quelques « pod casteurs » célèbres, les créateurs de *Bref* parachèvent en quelque sorte un lien assumé avec le web, ses objets vidéo, ses stars et donc son

public. Voici ici deux exemples de pod-casteurs célèbres et leurs apparitions dans l'épisode 55 : *Bref. Je m'appelle Éric Dampierre*



Figure 3.28 : Extrait de la chaîne *YouTube* de Cyprien (2015)



Figure 3.29 : Extrait de la chaîne *YouTube* de Norman (2015)



Figure 3.30 : Cyprien et Norman dans (Ep. 55)

Le dernier épisode de la série condense particulièrement bien la manière dont toute la logique du monde « interactif » et de la « culture web » s'intègre dans *Bref*. En effet, on suit d'abord le héros en focalisation interne, avant que le point de vue ne change pour qu'on entre dans la tête d'autres personnages. Avec ces personnages anonymes, jusqu'ici inconnus de lui, le spectateur reconnaît que la présence de certaines personnalités n'est pas vide de sens. En effet, cet épisode de *Bref* met en scène des humoristes connus pour avoir (entre autres) parodié *Bref* sur internet, ainsi que quelques personnalités connues pour le web-télévision. On notera par exemple l'apparition de Kevin Ray et de LEGRAND JD, tous les deux remis en scène dans

l'épisode 82 de *Bref*, d'une manière qui reflète les thématiques de leurs propres parodies de la série.

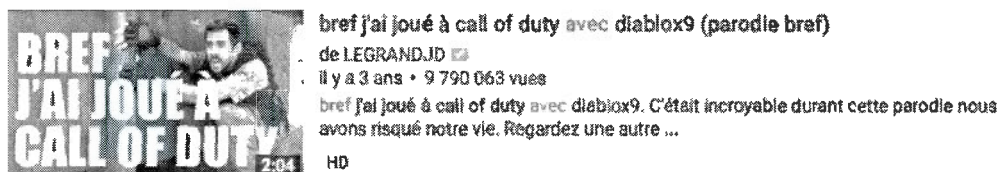


Figure 3.31 : Parodie de *Bref* par LEGRAND JD (2012) extraite de *YouTube*



Figure 3.32 : Parodie de *Bref* par Kevin Ray (2012) extraite de *YouTube*



Figure 3.33 : LEGRAND JD et Kevin Ray dans (Ep.82) *Bref*.

Cet épisode, où l'on peut voir le dispositif de la série transposé à tous les personnages qui accompagnent le héros dans un lieu public, renvoie alors très symboliquement à la vie et au développement de la série. Il renvoie d'une part à cette idée d'ère autobiographique, dans laquelle chacun a une histoire à raconter. Et, d'autre part – c'est l'élément le plus marquant- il accorde une place inédite aux nouveaux paramètres de la réception et de la réappropriation en intégrant les détournements de

l'œuvre au sein de l'œuvre elle-même. Connexion, immédiateté de la réception et de la création, réflexivité et fusion des écrans (en rappelant que le support de diffusion principal reste la télévision), tous les éléments qui sont au cœur d'une représentation hypermoderne des médias semblent bien être réunis dans ce dernier épisode de *Bref*.

Jusqu'ici, notre analyse de la série nous a permis de relever à quel point l'idée de « la proximité » avec le spectateur était un paramètre important dans la conception et le succès de la série *Bref*. Au cours de nos analyses transtextuelle, sémantique et pragmatique, nous avons tenté de comprendre comment se matérialisait la relation entre *Bref* et son spectateur. Nous avons ainsi évoqué les liens de la série avec une certaine « culture médiatique », sa représentation d'une société hypermoderne ou encore son utilisation particulière du genre fictionnel. Cependant, à chaque étape de notre recherche, en évoquant des concepts tels que la connivence, l'identification ou encore la réflexivité, la définition de la relation fiction /spectateur dans *Bref* semblait toujours tendre vers quelque chose de plus en plus palpable.

L'idée d'interactivité semble s'affirmer comme le concept le plus approprié pour définir cette relation. En effet, cette conception d'une relation spectateur/fiction régie par l'interactivité (ou la connectivité) permet, selon nous, d'englober les différents concepts vus au cours de notre analyse, mais également, de compléter et d'illustrer notre réflexion sur l'évolution de la télévision à l'ère hypermoderne.

CHAPITRE 4 : *BREF*, UNE RELATION FICTION SPECTATEUR SOUS LE RÉGIME DE L'INTERACTIVITÉ

Il existe plusieurs définitions du terme d'interactivité. Communément, il est associé aux technologies pour qualifier les échanges homme/machine ou, plus récemment, au média Internet. Nous entendons pour notre part l'interactivité comme une situation active d'échange, de rétroaction et de coopération entre différents acteurs, notamment et en l'occurrence ici entre les créateurs et les spectateurs d'une série. L'utilisation du web dans la production et la diffusion de la série intervient donc pour nous comme un dispositif qui génère une augmentation et une diversification des interactions. Et cela, nous le devons au fait que ce média offre une nouvelle place aux différents acteurs, particulièrement aux spectateurs. À présent capable de produire lui aussi du contenu sur le même outil qui lui permet d'en consommer, le spectateur semble désormais doté d'un nouveau pouvoir capable de bouleverser les rapports de force entre l'espace de production et l'espace de réceptions d'une œuvre. Pour lui, il ne s'agit plus seulement de juger de la vraisemblance ou de la qualité de la fiction, mais de la commenter, de la remodeler ou de s'en inspirer. De l'autre côté, pour les créateurs, il est encore plus difficile de rester isolés des réactions suscitées par l'œuvre. Dans ce chapitre final, nous allons voir comment *Bref* est précisément une très bonne démonstration de ces nouvelles interactions et des nouveaux paramètres qui s'imposent à la fiction de l'ère hypermoderne.

4.1 *Bref*, une fiction, mais différentes formes d'interaction

4.1.1 La réception productrice

Comme nous l'avons expliqué plus haut, pour parler d'interactivité, il faut inévitablement se tourner du côté de la réception. À défaut de disposer de tout

l'espace nécessaire pour mener une étude de la réception à proprement parler, nous avons pris le parti d'étudier ici des « artefacts » qui témoignent de la réception, et que nous trouvons principalement sur le web (bien conscient des limites que cela implique dans l'interprétation de l'ensemble des paramètres de réception de la série).

Le premier élément de réception que nous abordons reprend l'aspect le plus remarqué de l'exploitation de la série, à savoir son succès sur le web, et plus particulièrement sur les réseaux sociaux. Dès le début de la diffusion de la série, les sites Facebook et Twitter ont été les médias les plus utilisés par les spectateurs pour commenter et partager les épisodes. À peine trois mois après la diffusion du premier épisode, la série comptabilisait près d'un million de personnes sur sa page officielle Facebook. Ce chiffre a continué de croître pour atteindre les plus de trois millions en janvier 2015, tandis que le compte Twitter comptabilise plus de cinq cent mille abonnés. (Notons que sur le site des créateurs de la série, un « compteur de « like » en temps réel avait été mis en place, à partir duquel les chiffres étaient régulièrement relayés sur la page Facebook.

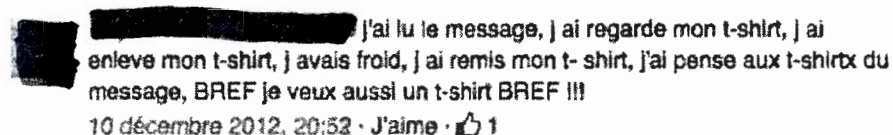


Figure 4.1: Post de la page Facebook officielle de *Bref* du 6 octobre 2011.

« Liker », partager, et commenter les épisodes ont donc été les premières activités qui ont contribué à l'élargissement du public de la série, mais qui ont surtout permis de révéler une nouvelle dimension de relation entre *Bref* et ses spectateurs, comme l'expliquent eux-mêmes les créateurs de la série :

« Généralement, sur une première diffusion télé, on demande à nos proches ce qu'ils en ont pensé. Au moment où *Bref* est passé pour la première fois au Grand Journal nous étions au studio et la première chose que nous avons faite a été d'aller sur Twitter. En lisant tous les tweets nous nous sommes rendu compte de l'impact que *Bref* avait eu sur ce réseau social ; c'était plus important pour nous que les chiffres d'audience télé. » (Kyan) « Les réseaux sociaux, c'est un peu notre médiamétrie à nous » (ajoute Harry) (Khojandi *et al*, 2012, p.90)

C'est donc dans un contexte où l'internaute devient le spectateur privilégié de *Bref* que se développe la nouvelle dynamique de réception, laquelle dynamique permet aux textes produits par les spectateurs de rejoindre presque simultanément les créateurs. Cependant, nous remarquons que, pour les internautes, il ne s'agit pas seulement de rejoindre les créateurs, mais également de rejoindre d'autres internautes ; des internautes à qui l'on veut faire connaître la série (partage, identification), ou encore des internautes déjà spectateurs que l'on va rejoindre en jouant avec des références aux différents épisodes de la série. Voici un exemple de commentaire suivi d'un exemple de partage.



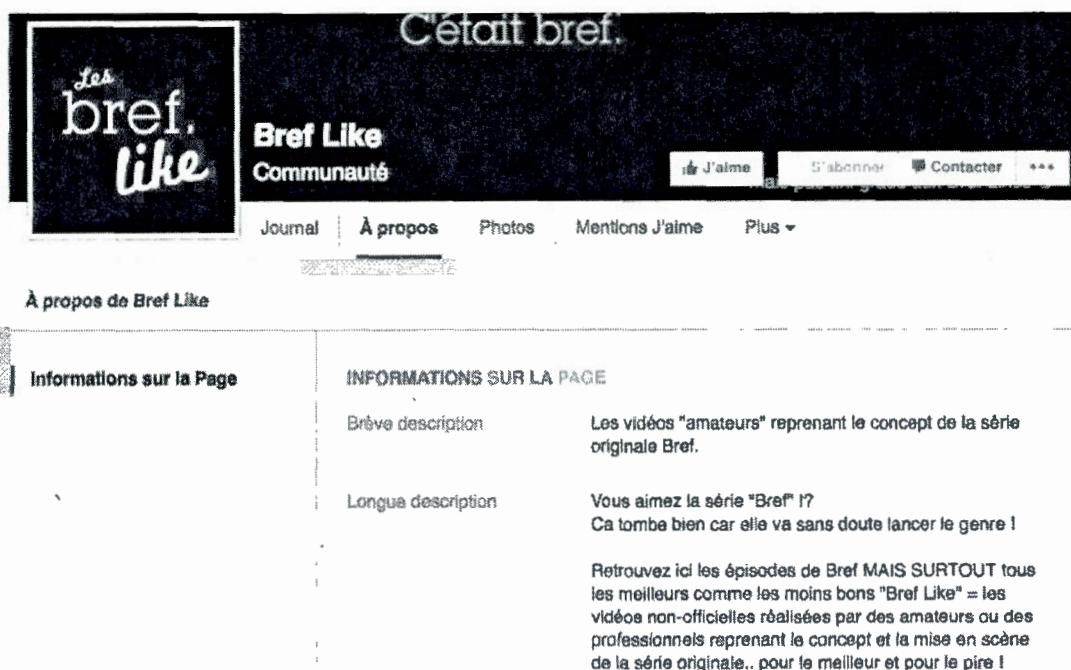
J'ai lu le message, j'ai regardé mon t-shirt, j'ai enlevé mon t-shirt, j'avais froid, j'ai remis mon t-shirt, j'ai pensé aux t-shirts du message, BREF je veux aussi un t-shirt BREF !!!
10 décembre 2012, 20:52 · J'aime · 1

Figure 4.2 : Exemple d'un commentaire « à la *Bref* ». Extrait de la page Facebook officielle de *Bref*.



Figure 4.3 : Exemple de partage d'un épisode entres usagers Facebook.

C'est ainsi qu'assez rapidement les textes qui concernent l'appréciation de la série laissent progressivement plus de place aux textes qui s'en réapproprient le concept. Cela débute par les commentaires, mais s'étend très vite vers d'autres objets, d'autres plateformes. On observe ainsi la création de blogues, de vidéos ou de sites Internet utilisant l'expression « *Bref* » à la manière de la série. Les liens assez étroits qu'entretient la série avec la technologie des téléphones intelligents (comme nous l'avons évoqué dans l'analyse pragmatique) ont même inspiré la création de certaines applications permettant d'écrire son récit de vie à « la *Bref* » et de le partager, comme on est à même de le constater ci-dessous.

Figure 4.4 : Page Facebook « Like *Bref* » (2015)Figure 4.5 : Application pour téléphone intelligent « *Bref. Ta Vie* » (2013)

Mais les productions des internautes qui ont le plus marqué l'histoire de la série sur le web restent définitivement les « parodies » vidéo de *Bref*. Véritable phénomène sur

les chaînes de diffusion gratuite *YouTube* et *Dailymotion*, on dénombre des centaines de parodies francophones, parmi lesquelles certaines ont connu un succès plus important que des épisodes de la série originale (si on se base sur le nombre de vues décomptées).

De phénomène télévisuel, *Bref* est ainsi devenue un phénomène culturel. Partages sur les réseaux sociaux, parodies nombreuses et variées, du quotidien parisien au clip politique. Après les années libdub, qui ont atteint l'apogée du mainstream en envahissant les soirées de mariage, chacun y va désormais de son petit clip ou de son petit article « à la *Bref* ». (Sérisier, 2012)

Si le phénomène de réappropriation et de parodies sur Internet est très connu des chercheurs intéressés par l'étude des communautés de fans – on pense notamment aux études de Jenkins sur les *fans fiction* (1997) – il convient selon nous de noter une certaine distanciation entre le phénomène des parodies de *Bref* et la position traditionnelle de l'amateur. En effet, notre observation de ces vidéos révèle qu'ici la recreation de situations ou de personnages existant dans la série originale (comme c'est souvent le cas dans les *fan fictions*) n'intéresse que très peu les producteurs de ces parodies. C'est plutôt le dispositif de la série qui intéresse principalement les vidéastes. Correspondant plus au terme de réappropriation que de parodies, ces vidéos prennent ainsi l'apparence de productions plus personnelles, utilisant l'empreinte de *Bref* comme une nouvelle manière de se raconter, de se mettre en scène, dans un quotidien plus au moins ordinaire, plus ou moins romancé selon le talent de chacun.

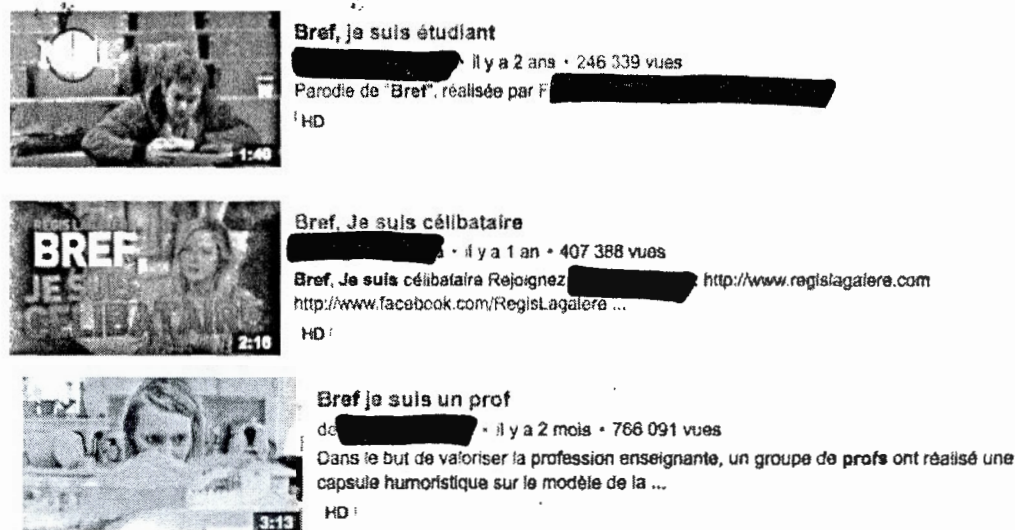


Figure 4.6 : Exemples de vidéos basées sur le modèle de *Bref* extraites de *YouTube*.

Le phénomène de réappropriation de *Bref* est, selon nous, très révélateur de la conception hypermoderne de l'espace de communication. D'abord, il fait écho au concept « d'ère autobiographique » que l'on évoquait précédemment, mais également à une sorte de bouleversement dans la définition des notions d'œuvre, d'auteurs et de spectateur. Laurence Allard, à qui nous avons emprunté le terme de réception productrice, décrit également la manière dont les productions des internautes participent à une sorte de réorganisation des espaces de productions des objets culturels.

La réappropriation de genres culturels (films, jeux vidéo...) et de formats documentaires (journaux, album de photographies...) et leur reconfiguration par hybridation des formes textuelles propres au web (structuration hypertextuelle des données multimédia, etc.) ne sont pas seulement la manifestation d'une « réception productrice », suivant les termes de l'Esthétique de la réception de Hans Robert Jauss. Ces pratiques manifestent, plus radicalement, une réversibilité systématisée des rôles entre auteur et lecteur-spectateur, en actualisant les thèses de Walter Benjamin énoncées en 1935 au sujet du cinéma⁸. Cette réversibilité produit un « court-circuit » de la différenciation, héritée de la modernité esthétique, des rôles culturels au profit d'une logique d'automédication. Cette logique participe d'une réorganisation de l'espace public culturel autonome au profit d'une hypertrophie de la sphère privée de la culture, cet espace domestique devenu sous le règne des

industries de la culture le principal lieu de consommation des biens culturels et désormais de création ordinaire de home page par des spectateurs-auteurs. (Allard, 2002, p 5)

Dès lors, sans pour autant glisser dans les débats sur les questions de l'amateur et du professionnel, ou de l'identité artistique, il semble clair que *Bref* se place dans un contexte caractérisé par des frontières entre producteurs et récepteurs de plus en plus poreuses. Ce qui est particulièrement intéressant ici, c'est que cette porosité transparaît notamment dans l'œuvre elle-même –comme nous en avons déjà donné l'exemple précédemment avec le dernier épisode de *Bref*, qui réutilisait des réappropriations -. Si les auteurs précisent que *Bref* n'est pas une série interactive – dans le sens où le public peut influencer la vie du héros -, ils reconnaissent que la multiplication des parodies a visiblement eu un impact sur la vie de la série originale en cours de production.

Après la diffusion d'un épisode, on a reçu plein de messages qui nous disaient qu'on réutilisait trop souvent la blague de « je l'ai regardé, il m'a regardé... ». Le truc, c'est qu'on ne l'avait utilisé que deux fois depuis le début de la série, mais que c'était l'élément le plus repris dans les parodies. Alors forcément les gens avaient l'impression de l'avoir entendu 50 fois. (Kyan Kojandi, 2014, conférence du 25/07/2015)

Ici, les réappropriations de la série sur Internet apparaissent comme un microcosme autour de l'objet, l'influençant de différentes manières. On peut ainsi penser que les quelques effets spoliateurs ont été largement compensés par la popularité et la longévité qu'ils ont eue sur la série, avec certaines productions arrivant bien après l'arrêt de la diffusion de la série.

Dans son étude de la série *Romanzo Criminale*, la chercheuse Marta Bonni a également montré l'importance du rôle d'interface que peut avoir la série en nous invitant à revoir la position du spectateur.

Contrairement au modèle behavioriste « émetteur-message-récepteur », notre observation suppose un mécanisme d'encodage et de décodage dans lequel la puissance du message est étudiée en relation avec les pratiques des récepteurs « en situation », dans un contexte donné. La « culture de la convergence » et le territoire

du récit transmédiat, marqués par la porosité des frontières entre production et réception, soulignent ce rôle actif des consommateurs (à la fois glaneurs de contenus, récepteurs, producteurs, selon le schéma proposé par Tim O'Reilly) dans ce contexte, la série, comme maillon d'un produit multiforme, devient un espace dynamique, liant tradition et innovation et donnant lieu à des phénomènes de circulation de discours et des formes de sociabilité typiques de la culture orale. (Bonni, 2014, para. 53)

Bien que *Bref* ne soit pas une série interactive comme *Romanzo Criminale*, où l'invitation faite au spectateur de participer à la série est claire et se fait dans un cadre précis, nous observons qu'il existe bien une dynamique autour de *Bref*, qui aurait pu contribuer à entretenir un haut niveau de participation du spectateur, et cela parfois autrement que par l'oeuvre elle-même.

4.1.2 Interagir avec le spectateur autrement que par l'objet

Ici, il s'agit de relever une autre dimension de la série, qui apparaît selon nous comme très symptomatique d'une nouvelle dynamique d'interactions dans les productions télévisuelles. Plus haut, nous avons vu, à travers les commentaires des auteurs, qu'une certaine importance était désormais accordée à la réception sur les réseaux sociaux. Et si nous avons pu voir que les spectateurs se dirigent assez naturellement vers ces plateformes pour s'exprimer sur la série, il convient d'expliquer que, du côté des créateurs, le web est désormais un outil, dont ils ont parfaitement intégré la logique et avec lequel ils prolongent et approfondissent leurs relations avec les spectateurs, parfois au-delà de l'oeuvre.

Dès le début de la diffusion, alors que les épisodes sont présentés sur la plateforme en ligne du diffuseur *Canal Plus*, Kyan Khojandi et Bruno Muschio, (les auteurs) et Harry Torjman (le producteur de la série) ont mis au point un blogue qui relayait également les épisodes de la série. Très simple, ce blog permettait avant tout de

présenter l'évolution du « compteur de like », de partager la musique de *Bref* et, surtout, de permettre aux internautes de poser des questions dans la partie « commentaires », questions auxquelles les auteurs pouvaient répondre s'ils le souhaitaient.



Figure 4.7 : Extrait du blogue des créateurs de *Bref*

Ce que l'on appelle la « gestion de communauté » semble alors faire partie intégrante du quotidien des auteurs, qui tiennent à gérer *eux-mêmes* les plateformes officielles de la série. L'espace du Web 2.0 apparaît alors très vite comme un élément complémentaire à la série, permettant entre autres aux auteurs d'aller jusqu'au bout de leur jeu « de connivence intertextuelle » avec le spectateur.

« La série Futurama est également célèbre pour jouer avec sa communauté à coup d'énigmes et de clins d'oeil scientifiques. C'est ce qui nous a donné envie de cacher des choses dans *Bref*. [...] Des références des runnings gag pour trouver le mec qui est un peu comme moi, celui qui fait des pauses (*dans les vidéos*). [...] Avoir des fans c'est bien. Avoir des fans *hardcore* trop bien. C'est comme être le maître du jeu dans un jeu de rôle et avoir des joueurs vraiment motivés dans la partie. Ces fans là faut pas les négliger parce que ce sont ceux qui te suivront le plus loin dans ton délire. Nous envoyons des mails aux gens de *Bref 3000*⁴ du type « Mais pourquoi

⁴ *Bref 3000* est un Tumblr, crée par un fan (Pierre) qui, ayant remarqué pleins de petits détails dans les premiers épisodes, a décidé de les recenser et de faire participer la communauté. (Khojandi *et al*, 2012, p.92)

« *Je* » est-il habillé comme ça ? » ou le fameux « C'est moi ou vous êtes passé à côté de quelque chose dans l'épisode *Bref. Mon frère est gay ?* » (Khojandi *et al*, 2012, p.91)

Très actifs sur les médias sociaux, Facebook leur permet de faire passer des messages et de faire des liens entre la série et d'autres produits culturels, en jouant notamment avec les artistes qui participent à la série.

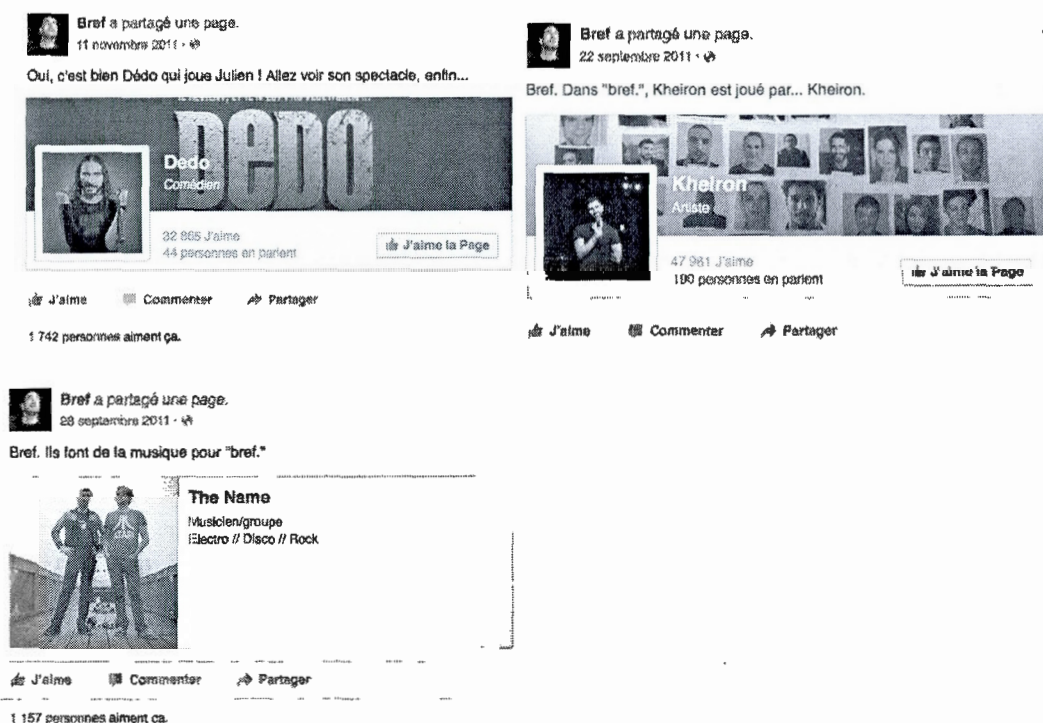


Figure 4.8 : Extraits de la page Facebook officielle de la série

L'univers ultra connecté mis en scène dans la série trouve alors un écho dans son exploitation elle-même. Cette proximité initiée avec le spectateur se trouve maintenue et exploitée avec une apparente très grande facilité (comme peut en témoigner l'échange de courriels ci-dessous). Plus qu'une logique de transmédia, il semblerait que la série *Bref* ait véritablement intégré une interactivité, qui auparavant était souvent restée unilatérale.

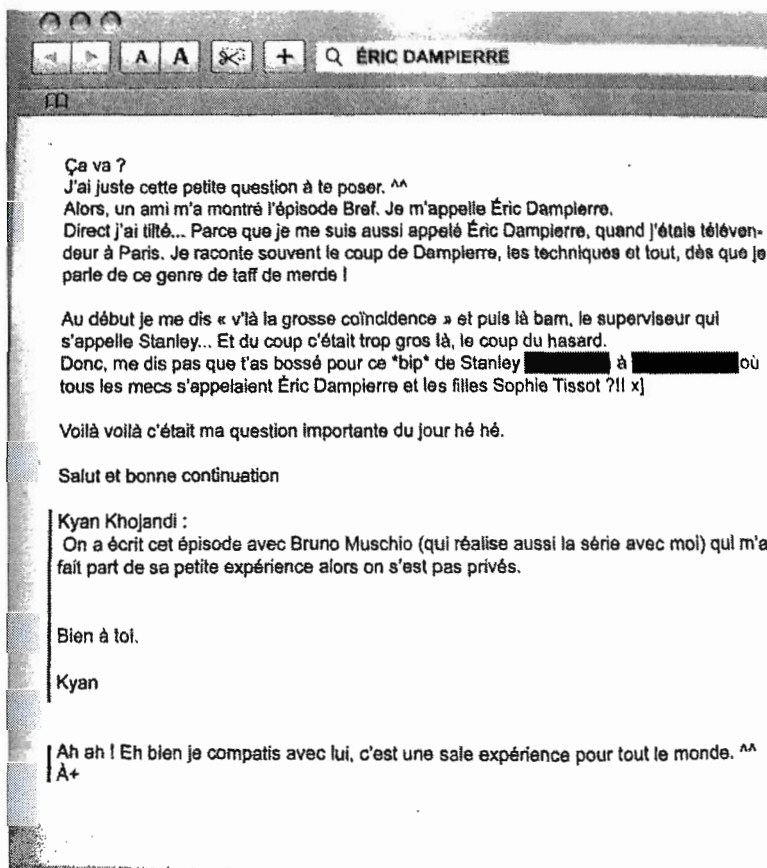


Figure 4.9 : Récupéré de *Bref. Le livre* (2012)

L'imprégnation de la logique du web a ainsi pu se ressentir jusque dans l'exploitation financière de la série. En effet, pour les créateurs, après la sortie du DVD de la série, il n'était plus question de se « voiler la face » quant à la présence de la série sur le web. Dès lors, bien conscients des nouvelles logiques de visionnage des produits audiovisuels, ils ont choisi eux-mêmes de rendre disponible la série gratuitement sur la plateforme *YouTube*, en créant la chaîne officielle de *Bref*. Là encore, la reconnaissance et l'intégration de la communauté des spectateurs sont mises en valeur, puisque la chaîne intègre, à côté des épisodes de la série originale, des liens renvoyant aux parodies les plus populaires.



[BONUS] Bref, à la radio sur Rires et Chansons.

de bref. 22 047 vues · il y a 10 mois

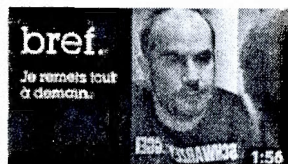
bref. les épisodes.

Voici une sélection d'épisodes parmi les premiers, les cultes et les plus populaires.



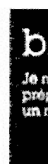
Bref. J'ai dragué cette fille.

de bref. 1 612 798 vues · il y a 10 mois



Bref. Je remets tout à demain.

de bref. 1 266 771 vues · il y a 10 mois



Bref. Je n'ai pas un...

bref. les bonus.

Pour ceux qui veulent tout savoir, voici plus d'une heure de bonus.



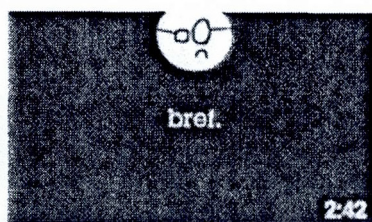
bref. les parodies. [▶ Tout regarder](#)

Quand on a fait bref, ça a donné envie à d'autres gens de faire des bref. Y en a qu'on a bien aimés. Alors, on les partage.



Bref. J'ai voulu parodier Bref.

de [redacted] 1 602 925 vues · il y a 3 ans



Bref. J'ai essayé de faire une parodie de Bref.

[redacted] 721 658 vues · il y a 3 ans



Bref Je suis un prof

[redacted] 1 959 777 vues · il y a 1 an

Figure 4.10 : Extraits de chaîne officielle de *Bref* sur YouTube

Ainsi, tous les types d'interaction que nous avons abordés, à la fois du côté de la réception que de la production, semblent confluer vers une certaine idée de

« collaboration avec le spectateur ». Plus clairement, si, du côté du spectateur, on perçoit une volonté de s'impliquer dans la vie de l'œuvre, on peut voir que du côté des créateurs, il y a également une mise en place de dispositifs visant à prendre en *compte* les aspects d'une réception plus personnelle et plus réactive.

Dès lors, avant de réunir tous les éléments de notre analyse dans une synthèse répondant à notre question de départ, nous avons souhaité aborder ce que l'on peut considérer comme le dernier épisode de *Bref*: *Bref le générateur*.

4.2 *Bref le générateur*

Si nous souhaitons faire une parenthèse sur « *Bref, le générateur* » avant la synthèse de nos résultats, c'est justement parce que ce dispositif semble réunir et mettre en pratique beaucoup d'éléments que nous avons soulevés dans *Bref*, presque à la manière d'une matérialisation de « la fiction hypermoderne ». Avant d'expliquer comment cela se produit, nous allons dans un premier temps présenter le dispositif et le contexte de naissance de cet épisode.

4.2.1 Explication du dispositif de « *Bref, le générateur* »

C'est à l'occasion des trente ans de *Canal Plus*, la chaîne qui a diffusé et en partie produit la série *Bref*, que le dispositif de « *Bref, le générateur* » fut lancé. Il repose sur le concept suivant : la production d'un épisode intitulé « *Bref. Canal Plus a 30 ans* », dont plusieurs séquences vont être modifiées en fonction d'un algorithme, de manière à créer plusieurs « variantes » de l'épisode. C'est donc le 31 octobre 2014, au cours de l'émission *le Grand Journal* où était originellement diffusée *Bref*, que le générateur est lancé en direct par Kyan Khojandi.

« *BREF*, pour les 30 ans de *Canal*, on a fait un épisode un peu particulier, on a créé un générateur utilisant un algorithme super puissant qui génère des épisodes

aléatoires à chaque fois. Perso, je sais pas ce que c'est qu'un algorithme, mais je trouve que ça fait super classe de le dire. Chaque épisode est unique, c'est une combinaison possible parmi des milliards d'autres. C'est simple, à chaque fois que tu génères un nouvel épisode, y aura d'autres archives, d'autres blagues, d'autres acteurs. *Bref*, rendez-vous sur le site des 30 ans de Canal section *Bref*, *Bref*, CANAL+A 30 ANS. » (Kyan Khojandi, message vidéo suivant chaque épisode généré)

Pour l'utilisateur, le dispositif se présente donc de la manière suivante : arrivé sur le site de Canal +, il est invité à taper son prénom dans l'endroit indiqué (Fig. A). Il doit ensuite choisir parmi plusieurs archives d'émissions, les trois qu'il souhaite combiner dans l'épisode (ou laisser faire le hasard avec l'option « je ne veux pas choisir » (Fig.B). Quand l'épisode commence, la voix off est unique, mais le spectateur va pouvoir découvrir, en plus des différentes archives des émissions qu'il a choisies, des scènes rejouées par différents « invités » (Fig.C). Avec plus trois cents plans tournés, cent invités et deux cents archives, *Bref le générateur* permet ainsi de créer plusieurs milliers de combinaisons différentes. Offrant au spectateur la perspective de créer à la volée un épisode unique et personnalisé de la série, le succès du générateur s'est très vite fait ressentir avec plus de un million de vidéos générées dans les trois jours suivants son lancement.



Fig. A et B



Fig. C

Figure 4.11: Description A, B et C, extraites de *Bref, Le Générateur*

4.2.2 « *Bref, le générateur* » ou la fiction hypermoderne

Afin d'expliquer comment « *Bref, le générateur* » condense certains éléments importants de notre analyse, nous avons choisi de les présenter en reprenant notre séparation entre trois espaces : la production, l'œuvre et la réception.

Du côté de la production, le dispositif du générateur montre la prise en compte d'un spectateur « actif » et de sa volonté d'être « inclus » dans l'œuvre. La production permet alors de matérialiser cette implication dans le choix des séquences, mais la renforce également par l'insert du nom du spectateur au début de chaque épisode (auquel un signe + est ajouté), transformant celui-ci en producteur.

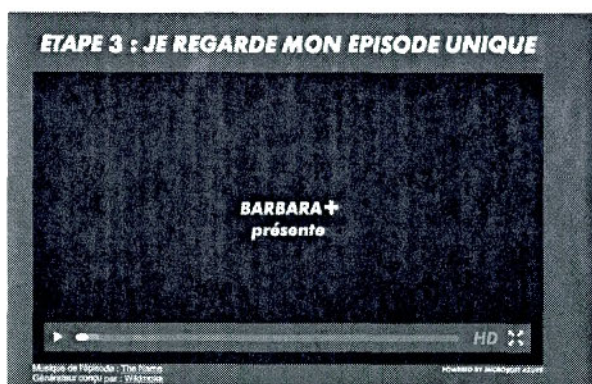


Figure 4.12 : Exemple avec un épisode que j'ai généré sur *Bref, le générateur*.

Ici, il s'agit également pour les créateurs de se positionner eux-mêmes comme des téléspectateurs avec un jeu intertextuel encore plus marqué que les autres épisodes de la série (ce qui correspond également au but de l'épisode « anniversaire » de la chaîne). Le partage d'une « culture commune » avec le spectateur est donc placé au centre du dispositif et vient très fortement rejoindre l'idée d'une nécessaire « *television literacy* », fondée sur une forte connivence, posée comme de plus en plus indispensable dans les séries de la post-télévision.

Enfin, l'élément le plus marquant du côté de la production réside selon nous dans la matérialisation d'une parfaite collusion des mondes de la télévision et du web. Ici, la télévision « traditionnelle » est utilisée à la fois comme outils de promotion du générateur, mais est également comme la source des contenus qui sont ici présentés comme « des archives ». Le web, quant à lui, devient le véritable support du dispositif de création et de réception de cet épisode, ainsi transposé à de nombreux écrans. Les éléments que nous avons soulevés concernant non pas la disparition de la télévision, mais bien son évolution grâce des développements transmédiatiques, trouvent donc ici une illustration particulièrement pertinente. Le générateur est d'autant plus intéressant que sa fabrication expose non seulement les contraintes liées à de la production de fiction, mais également les nouvelles contraintes qu'impose une exposition sur le web car, si la télévision devait constamment jouer avec les contraintes de la programmation, dans une telle production sur le web, ce sont bien des questions liées à l'immédiateté et à la quantité d'utilisateurs qui se trouvent au centre de nouvelles problématiques, comme l'expliquent ici les créateurs du générateur :

Les défis posés par ce dispositif étaient nombreux. Tout d'abord, l'immédiateté : il fallait que la génération de la vidéo soit instantanée, et ce quelque soit la charge utilisateur, et que l'expérience utilisateur soit intuitive et parfaite à tout instant. Ensuite, l'algorithme secret et l'unicité de la vidéo générée : l'algorithme de génération de la vidéo finale était très précis, avec par exemple des vidéos extrêmement rares, ou des règles d'apparition successives très précises. La vidéo générée devait ensuite être unique parmi des milliards de combinaisons possibles. Puis, l'incrustation du prénom : la vidéo devait, en plus de son unicité, contenir un carton (courte séquence vidéo) présentant le prénom de l'utilisateur. Sans oublier le

multi-écrans : le dispositif était prévu pour être multi-écrans, et fonctionner de la même façon sur mobile, tablette et PC, et ce sur tous les navigateurs utilisés. Enfin, l'affluence très forte et ramp-up instantané : étant donné son annonce à la télévision, et étant donné le track-record de l'équipe de *Bref* (près de 4 millions de fans sur Facebook, une viralité très importante), l'affluence attendue était très forte, et très soudaine. (Wildmoka.com, 2014)⁵

Pour ce qui est de l'œuvre elle-même (les épisodes produits par le générateur), on peut constater qu'elle endosse pleinement le rôle d'une interface entre l'espace de production et de réception. Bien que le générateur en lui-même soit le fruit de l'espace de production, chaque épisode ne peut être généré que par une action du spectateur. Ainsi, en plus de mettre en avant le caractère actif de la spectature sur le web, l'œuvre donne une certaine marge d'expression au spectateur, en lui permettant de faire un choix personnel entre les différentes émissions proposées. De plus, on retrouve certains éléments déjà évoqués dans l'intégration de la logique du web dans la fiction, voire même certains éléments du paradigme hypermoderne, à travers l'emphase qui est mise sur la possibilité de générer des milliers d'épisodes.

En effet, la gratuité, l'immédiateté de la production et la promesse d'un épisode unique à chaque fois (en suivant pourtant un canevas précis) peuvent facilement renvoyer à l'idée d'une œuvre préfabriquée, prête à « consommer ». Uniques, et pourtant toutes ressemblantes, à travers les différentes combinaisons de cet épisode de *Bref*, on retrouve presque la logique de représentation du quidam qui est dépeinte tout au long de la série, ce « je » qui ressemble un peu à tout le monde. D'ailleurs, tels les procédés réflexifs que nous évoquions précédemment, les séquences d'ouverture et de fermeture des épisodes générés correspondent à « je », regardant « une vidéo de canal » sur son ordinateur, soit précisément dans la même position (ou même action) que le spectateur au même moment.

⁵ Wildmoka est la société d'informatique qui a collaboré à la création de *Bref, Le générateur*.

Enfin, du côté du spectateur, si nous avons évoqué comment sa participation était mise en valeur, il semble pertinent de revenir plus en détail sur la notion d'*d'appropriation* reliée à ces épisodes. Dans le cas du générateur, le processus d'appropriation de l'œuvre par le spectateur commence dès l'inscription de son nom (ou de la phrase qu'il souhaite), mais va surtout se trouver au niveau du choix des séquences. Ici, la notion de choix favorise l'idée de participation, mais fait également appel à une certaine dimension affective chez le spectateur. Celui-ci ne doit pas uniquement faire un choix de séquences (car, nous y insistons, il ne connaît pas les séquences qui correspondent aux différentes émissions), mais doit bien, comme le lui indique le générateur, choisir « trois bons souvenirs ». Le générateur permet alors au spectateur de mettre une part de ce qu'il apprécie dans le système et l'épisode généré devient alors en partie l'expression des goûts du spectateur. Ainsi, la phrase qui s'affiche au-dessus de la fenêtre de visionnage « je regarde mon épisode unique » met également toute l'emphasis sur une idée de « possession », d'appropriation de l'œuvre par le spectateur. Afin de poursuivre dans le sens cette appropriation, tous les outils pouvant permettre de partager leurs épisodes sur les réseaux sociaux sont également mis à la disposition des spectateurs.

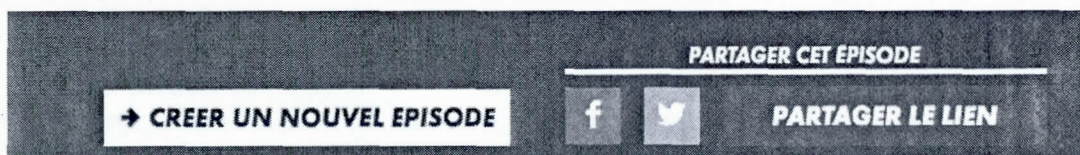


Figure 4.13 : Liens de « partages » sur *Bref, le Générateur*.

Facile d'utilisation, rapide, et dans un sens, assez addictif (puisque'il faut regarder plusieurs épisodes pour découvrir les différents invités), le générateur a été construit de manière à répondre à un spectateur hautement connecté, en reprenant certains éléments clés des réseaux sociaux.

Bien que cette étude du générateur de *Bref* n'ait pas pour but de dépeindre ce dispositif comme étant « l'avenir de la fiction télévisée », elle nous permet tout de même d'appuyer plusieurs de nos réflexions concernant l'évolution actuelle de la fiction et du contexte communicationnel et social dans lequel elle évolue. C'est donc en prenant en compte tous les éléments que nous avons analysés dans la série, ainsi que les questions soulevées par ce dispositif, que nous allons à présent revenir sur nos hypothèses de départ.

4.3 Le modèle conceptuel de la fiction télévisée à l'ère hypermoderne

Dans notre premier chapitre, nous avons évoqué deux questions de recherche et plusieurs hypothèses qui ont orienté notre analyse. Pour rappel, notre objectif principal était de rendre compte des évolutions en cours dans la fiction télévisée en nous intéressant au texte en lui-même, mais également à son contexte de production et de réception, ainsi qu'à son ancrage sociohistorique. Notre première question de recherche était formulée ainsi : *Comment définir la fiction télévisée à l'ère de l'hypermodernité ?* Notre analyse se trouvait alors guidée par les trois hypothèses suivantes :

- 1- La fiction télévisée se fait plus « hybride ». D'un point de vue formel et esthétique, nous pensons que la série télévisée contemporaine intègre des éléments provenant d'autres types de programmes télévisuels, mais également d'autres écrans et pratiques médiatiques (tel que l'utilisation des réseaux sociaux ou la pratique des jeux vidéo, par exemple).
- 2- La fiction télévisée se fait plus « réelle ». Elle dépasserait la notion de réalisme et brouillerait les frontières avec « la réalité », via différents procédés énonciatifs et discursifs.
- 3 –La fiction télévisée se fait plus « interactive ». En nous penchant particulièrement sur la réception, nous supposons une augmentation et une diversification des

interactions entre la fiction et son spectateur.

Nous avons choisi, pour des raisons de faisabilité, de nous concentrer sur l'analyse de *Bref*. Notre question s'est alors précisée, et a pris la forme suivante : *Considérant le contexte de l'hypermodernité qui prévaut actuellement, en quoi la série « Bref » est-elle symptomatique des mutations en cours dans la fiction télévisée ?* Arrivés au bout de notre analyse sociosémiotique, il convient à présent de faire une synthèse de nos résultats d'une manière qui répondrait concrètement à notre problématique, et qui validerait ou invaliderait nos hypothèses.

4.3.1 *Bref*, une fiction « hybride »

On dit d'un objet qu'il est hybride lorsqu'il est composé d'éléments disparates. Dans le cas de *Bref*, notre analyse a démontré que cette série se posait effectivement comme un croisement de plusieurs éléments, qu'ils soient formel, technique ou idéologique. Afin de rendre compte de cette idée d'hybridité de manière plus précise, nous allons revenir sur trois éléments importants qui émergent de notre analyse.

Le premier point concerne l'hybridité *esthétique*. Lors de notre étude de la transtextualité, nous avons vu que *Bref*, d'un point de vue générique, montrait une filiation assez claire avec le genre de la *sitcom*. Nous avons alors pu évoquer le terme de *shortcom*, pour désigner le format générique le plus proche. Cependant, nous avons également pu voir que notre objet empruntait des caractéristiques formelles (ou esthétique) à d'autres catégories d'objets, soit de manière récurrente, ou parfois simplement à l'occasion d'un épisode. Ainsi, nous avons pu souligner l'utilisation de l'esthétique du vidéo-clip, du jeu vidéo ou encore du film d'animation. Nous avons aussi pu relever dans *Bref*, des éléments se rattachant à d'autres types de capsules vidéo (notamment le zapping ou les sketches) qui sont historiquement très liées aux dispositifs des émissions de talk-show de la chaîne *Canal Plus*. Mais nous avons

également pu faire des liens particulièrement intéressants avec de nouveaux formats audiovisuels se développant sur le web, tels que le podcast ou la web-série. Dès lors, plus qu'un hybride à proprement parler, *Bref* se présente comme une condensation, une combinaison des objets qui ont marqué les médias des deux dernières décennies.

Cette idée de combinaison de différents objets, venant de différents médias, nous permet de revenir sur le deuxième point important concernant l'hybridité dans *Bref*, à savoir l'idée « d'une culture médiatique hybride ». Plus clairement, toujours lors de notre analyse transtextuelle, nous avons pu voir que *Bref* utilise des références culturelles diverses afin de créer une certaine connivence avec ses spectateurs. Ces nombreuses références renvoient à la « culture télévisuelle », mais convoquent également le cinéma et le web. Bien que l'utilisation de références cinématographiques dans la fiction télévisée ne soit pas un phénomène nouveau ni même récent, la manière dont *Bref* mélange les différents médias est assez originale pour être relevée. On note particulièrement ici des références au Web et à « ses stars » (exemple avec Cyprien et Norman) qui légitiment la web-culture d'une manière inédite dans la fiction télévisée (du moins en ce qui concerne la fiction télévisée française).

Enfin, le troisième point que tenons à souligner, c'est l'hybridité de cette fiction d'un point de vue plus idéologique. Plus précisément, notre analyse nous semble confirmer le fait que *Bref* est un objet qui oscille entre l'apologie et la critique d'une génération et de son mode de vie. En effet, si d'un côté on peut observer une critique de la société hypermoderne –dans la consommation, dans sa course dans la jeunesse éternelle, dans la fragilité des relations –on peut certainement y voir aussi une certaine consécration du narcissisme d'une génération « qui se regarde » et qui se fait des *privates jokes* bourrées de références qu'elle seule pourra comprendre. Car pour reprendre les mots de Sérurier (2012), « « Je » est un peu un loser. Mais il a peu la

classe aussi. » Ici, l'hybridité vient donc illustrer l'effet dichotomique que provoque cette série, qui d'un côté invite la génération des jeunes adultes nés dans les années 80/90 à se complaire dans le partage d'une culture et d'un quotidien commun, et qui de l'autre côté, dénonce les pathologies de cette génération exposée à un excès de modernité au quotidien. Là encore, il convient pour nous de préciser que cet effet, qui peut renvoyer à l'idée de « second degré », de cynisme ou encore d'autodérision, n'est pas propre à *Bref*, mais semble constituer un élément important d'une mouvance dans la fiction télévisée actuelle.

4.3.2 *Bref*, une fiction plus réelle ?

Lors de notre analyse sémantique et syntaxique, nous avons aussi analysé plus en profondeur les liens que tisse *Bref* avec la notion « de réel », en nous interrogeant notamment sur le dispositif qui permettait à certains spectateurs d'y voir un « portrait » de la société française. Cet aspect de notre analyse s'intéressant plus particulièrement à la représentation du monde propre à la série, a permis de faire émerger deux éléments particulièrement importants. Le premier souligne le fait que le rapport au réel dans *Bref* ne repose pas sur l'idée d'un réalisme esthétique, mais plutôt sur celle d'une « vérité fictionnelle ». Cette notion de vérité fictionnelle évoquée par Esquenazi nous a ainsi permis de comprendre comment l'énoncé de *Bref* prenait du sens à l'intérieur d'un cadre social particulier, qui est celui de l'hypermodernité (chapitre 3.1). Le deuxième élément, et sûrement le plus important, réside dans la représentation qui est proposée des notions de banalité et de quidam. En effet, notre analyse de « la vérité fictionnelle » nous permis de voir que c'est par sa mise en scène des éléments se rapportant « au quotidien » et par une mise en valeur de l'individu « normal » ou « banal » que *Bref* rejoint en quelque sorte *la réalité du public* (Esquenazi, 2010). Cette représentation, cette mise en valeur du banal, du quotidien, nous avons montré qu'elle semble être liée à un tournant pris par

l'ensemble du média télévisuel depuis l'arrivée de la télé-réalité. Là où le cas de *Bref* est également intéressant, c'est que dans sa représentation du « banal », il fait intervenir des éléments qui renvoient spécifiquement aux moyens d'expression du web, tels que les réseaux sociaux. *Bref* se poserait donc comme le symbole d'une télévision du banal, la télé d'un quotidien qui parle à tous.

4.3.3 *Bref*, une fiction interactive

Il apparaît nécessaire en terminant, de préciser que *Bref* n'est pas « une fiction interactive » au sens technique qui est habituellement attribué au dispositif des séries où le spectateur va influencer directement le développement de la diégèse. Pour autant, la dernière partie de notre analyse nous a permis de montrer que le régime qui est le plus approprié pour définir la relation fiction/spectateur dans *Bref* était toutefois bel et bien celui de l'interactivité. Nous utilisons cette notion dans la mesure où elle nous permet de réunir les situations d'échanges, de rétroaction, de coopération et de commentaires entre les producteurs et les récepteurs de la fiction. L'œuvre apparaît alors comme une interface, avec des interactions qui se passent à *travers elle*, mais également *autour d'elle*. Ainsi, notre étude de la dimension interactive de *Bref* a révélé trois éléments importants. Le premier élément est de nouveau la place importante que tient l'hypermodernité dans l'établissement de ces interactions. Le contexte de l'hypermodernité permet non seulement d'expliquer le cadre technique de ces interactions, mais également certains éléments sociologiques qui contribuent à l'importance que prend cette dimension interactive au sein de l'espace médiatique. Les deuxième et troisième points permettent quant à eux d'entrer plus en détail dans l'importance de cette dimension, en révélant, d'une part, la multiplicité des interactions, et d'autre part, le caractère assez novateur de certaines interactions. Pour clarifier notre position, nous avons choisi de représenter ci-dessous, sous la forme

d'un schéma, comment se présente le modèle conceptuel de la relation fiction/spectateur dans *Bref*.

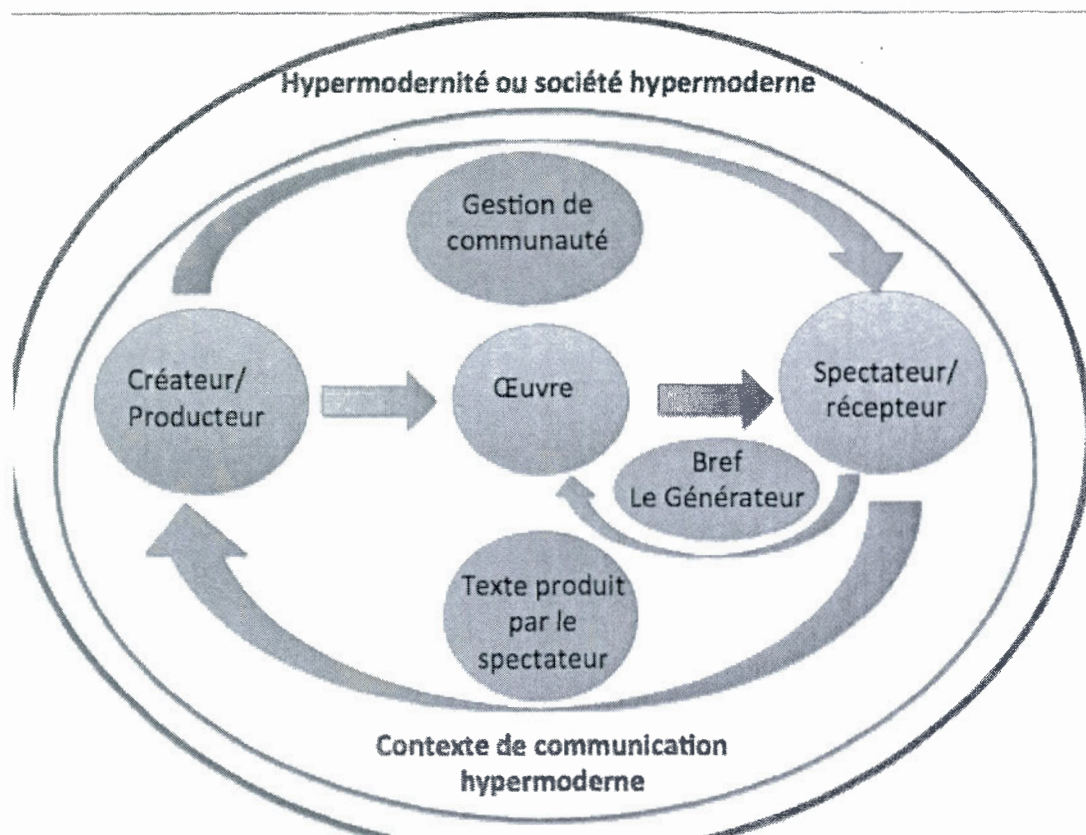


Figure 4.14 : Le modèle conceptuel de la relation fiction/spectateur dans *Bref*

Ainsi, si dans notre schéma les éléments en bleu symbolisent le chemin de communication «classique», les éléments en orange nous invitent à prendre en compte d'autres interactions diverses qui s'appliquent à *Bref*, mais qui selon nous sont assez symptomatiques d'une nouvelle conception de l'environnement médiatique dans lequel évolue la fiction télévisée.

Les auteurs ne communiquent plus seulement avec le spectateur par et à travers de l'oeuvre, mais mettent en place différents dispositifs –tels quels les médias sociaux et le blogue par exemple- pour élargir l'univers de la série et communiquer des éléments de l'espace de production, mais également pour répondre aux spectateurs.

Du côté du spectateur, la réception n'est plus seulement active, mais bien productrice de textes s'adressant aux créateurs, mais également à d'autres spectateurs. C'est donc dans cet espace hypermoderne commun, où l'expressivité et la sphère intime semblent valorisées, que s'établit une dynamique d'interactivité entre créateurs, oeuvre et récepteur, avec la possibilité de s'approprier, modifier, commenter, influencer, chaque élément de cette dynamique.

CONCLUSION

Dans ce mémoire, nos interrogations portant sur l'évolution en cours du média télévisuel nous ont conduit à l'analyse de la série *Bref*, exprimant ainsi notre volonté d'observer ces mutations dans le cadre particulier de la fiction télévisée. Notre méthodologie basée sur les médiaculture et la sociosémiotique nous a permis de proposer une analyse très précise de *Bref*, en accordant également une place importante à la prise en compte d'un cadre social particulier, celui de l'hypermodernité. Au terme de notre analyse, il est possible de constater que *Bref* est le témoin de la fiction télévisée de plus en plus en proie à l'utilisation de croisements générique, stylistique et médiatique. Nous avons également pu souligner que *Bref*, semble être symptomatique d'une fiction qui, dans sa représentation du monde, cherche avant tout à rejoindre « la réalité du public » à travers une certaine mise en scène de « la banalité » et « du quotidien partagé ». Finalement, nous avons pu voir que *Bref* était surtout un très bon exemple d'une fiction télévisée qui tend à dépasser le cadre de la réflexivité pour développer sa relation avec le spectateur sur le régime de l'interactivité, et cela en grande partie grâce à son intégration des outils et de la logique du Web.

Il convient en terminant de revenir sur nos interrogations concernant les transformations de la télévision et de tenter d'y appliquer nos conclusions concernant la série *Bref*. Pour ce faire, nous avons choisi de formuler ici une courte réflexion, taillant le profil d'une hypothétique « hyper-télévision ».

Ainsi, après le virage réflexif de la néo-télévision, et l'aspect authentifiant de la post-télévision, il apparaît que l'on peut désormais prendre en compte ce qui se dessine comme une « hyper-télévision » se développe sur le mode de l'interaction. Formellement, cette hyper-télévision s'identifierait à ces programmes qui hybrideraient non seulement les différents genres télévisuels (fictif, authentifiant,

ludique) mais également d'autres objets audiovisuels, venant d'autres médias. Avec des croisements privilégiant les images virtuelles et ludiques, ou encore à travers des processus de *gamification*, elle s'assurait que ses programmes sont du meilleur effet sur divers types d'écran.

Thématiquement, cette télévision reflète les aspérités de l'hypermodernité. Elle est tournée vers l'individu, légitimant son besoin d'expressivité et l'exposition de sa sphère intime. Cependant, le cynisme se posant comme sa figure de style favorite, ses programmes offrent en filagramme une critique des travers médiatiques et de certains comportements dont elle fait elle-même l'apôtre. Héritière d'une culture de la référence, du clin d'œil et de la connivence, son spectateur privilégié fait état d'une encyclopédie de références englobant autant les « anciens » que les nouveaux médias.

Enfin, pragmatiquement, l'hyper-télévision s'adapte à contexte interactif et réactif avec un spectateur plus que jamais impliqué dans sa consommation de programmes. Du contenu à la demande, du contenu malléable, du contenu inédit ou supplémentaire : l'hyper-télévision doit occuper bien plus de champs que celui de la télévision pour faire exister ses programmes dans le paysage médiatique. Ses programmes côtoient désormais les contenus produits par ses spectateurs. L'hypothèse de cette « hyper-télévision » constitue alors la base d'une perspective connexe à ce mémoire. Ce mémoire a pour limites principales de ne baser l'appréhension de cette « hyper-télévision » que sur l'étude d'une catégorie de programmes télévisés (la fiction) et d'un objet (*Bref*).

L'élaboration d'une analyse sociosémiotique abordant plusieurs formes de programmes télévisés et les confrontant à des aspects précis de l'hypermodernité, tout en y combinant une analyse complète des différentes formes de réception et

d'appropriation, semblerait alors constituer « le programme » le plus efficace pour qui voudrait prolonger les réflexions développées dans ce mémoire.

ANNEXE A LISTE DES ÉPISODES DE *BREF*

- 1.1 Ep.1 : Bref. J'ai dragué cette fille*
- 1.2 Ep.2 : Bref. Je remets tout à demain*
- 1.3 Ep.3 : Bref. Je me suis préparé pour un rendez-vous*
- 1.4 Ep.4 : Bref. J'ai passé un entretien d'embauche*
- 1.5 Ep.5 : Bref. J'ai fait un repas de famille*
- 1.6 Ep.6 : Bref. J'ai traîné sur internet*
- 1.7 Ep.7 : Bref. Je joue de la guitare*
- 1.8 Ep.8 : Bref. J'ai vu un psy*
- 1.9 Ep.9 : Bref. J'ai recroisé cette fille*
- 1.10 Ep.10 : Bref. J'ai un plan cul régulier*
- 1.11 Ep.11 : Bref. Je suis comme tout le monde*
- 1.12 Ep.12 : Bref. J'ai eu un job*
- 1.13 Ep.13 : Bref. J'étais coincé dans un ascenseur*
- 1.14 Ep.14 : Bref. Mes parents divorcent*
- 1.15 Ep.15 : Bref. Je suis allé faire les courses avec mon frère*
- 1.16 Ep.16 : Bref. Je me suis bourré la gueule*
- 1.17 Ep.17 : Bref. Je suis allé à ce mariage*
- 1.18 Ep.18 : Bref. J'ai couché avec une flic*
- 1.19 Ep.19 : Bref. Mon pote s'est fait larguer*
- 1.20 Ep.20 : Bref. J'ai eu 47 minutes de retard*
- 1.21 Ep.21 : Bref. Je suis allé au supermarché*
- 1.22 Ep.22 : Bref. On a enterré Croquette*
- 1.23 Ep.23 : Bref. Mon coloc a fait l'amour*
- 1.24 Ep.24 : Bref. J'ai fait un rêve*
- 1.25 Ep.25 : Bref. J'ai fait un dépistage*
- 1.26 Ep.26 : Bref. J'ai un pote à conditions générales*

- 1.27 Ep.27 : Bref. J'ai recouché avec mon ex
- 1.28 Ep.28 : Bref. J'aime bien cette photo
- 1.29 Ep.29 : Bref. Je suis hypocondriaque
- 1.30 Ep.30 : Bref. J'ai pas réussi à dormir
- 1.31 Ep.31 : Bref. Je suis allé au cinéma avec cette fille
- 1.32 Ep.32 : Bref. Je sais pas dire non
- 1.33 Ep.33 : Bref. J'ai couché avec Émilie
- 1.34 Ep.34 : Bref. J'ai fait un concert
- 1.35 Ep.35 : Bref. J'ai monté un meuble
- 1.36 Ep.36 : Bref. J'ai dîné avec cette fille
- 1.37 Ep.37 : Bref. J'y pense et je souris
- 1.38 Ep.38 : Bref. J'ai voulu partir en vacances
- 1.39 Ep.39 : Bref. J'ai déménagé
- 1.40 Ep.40 : Bref. J'étais à côté de cette fille
- 1.41 Ep.41 : Bref. J'ai pris le métro
- 1.42 Ep.42 : Bref. J'ai un nouvel appart'
- 1.43 Ep.43 : Bref. Je suis allé aux urgences
- 1.44 Ep.44 : Bref. Je me suis fait agresser
- 1.45 Ep.45 : Bref. J'ai eu une panne
- 1.46 Ep.46 : Bref. J'ai eu 30 ans
- 1.47 Ep.47 : Bref. Je suis vieille
- 1.48 Ep.48 : Bref. Ma copine travaille dans un sex-shop
- 1.49 Ep.49 : Bref. Baptiste est super flippant
- 1.50 Ep.50 : Bref. J'ai fêté le nouvel an
- 1.51 Ep.51 : Bref. Mon frère a quelqu'un
- 1.52 Ep.52 : Bref. Je suis en couple
- 1.53 Ep.53 : Bref. Y a des gens qui m'énervent
- 1.54 Ep.54 : Bref. J'ai aucune mémoire

- 1.55 Ep.55 : Bref. Je m'appelle Éric Dampierre*
1.56 Ep.56 : Bref. J'ai grandi dans les années 90
1.57 Ep.57 : Bref. On était des gamins
1.58 Ep.58 : Bref. C'était sa chanson préférée
1.59 Ep.59 : Bref. Mon père veut être jeune
1.60 Ep.60 : Bref. Je suis un plan cul régulier
1.61 Ep.61 : Bref. J'étais dans la merde
1.62 Ep.62 : Bref. J'étais toujours dans la merde
1.63 Ep.63 : Bref. J'ai fait un choix
1.64 Ep.64 : Bref. J'ai fait un dessin
1.65 Ep.65 : Bref. J'ai un nouveau pote
1.66 Ep.66 : Bref. Mon frère est gay
1.67 Ep.67 : Bref. J'ai perdu mes cheveux
1.68 Ep.68 : Bref. J'ai passé un coup de fil
1.69 Ep.69 : Bref. C'est la merde
1.70 Ep.70 : Bref. J'ai fait une connerie
1.71 Ep.71 : Bref. J'ai fait une soirée déguisée
1.72 Ep.72 : Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 2)
1.73 Ep.73 : Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 3)
1.74 Ep.74 : Bref. J'ai fait une soirée déguisée (partie 4)
1.75 Ep.75 : Bref. J'ai tout cassé
1.76 Ep.76 : Bref. Je suis en mode survie
1.77 Ep.77 : Bref. J'ai envoyé un texto
1.78 Ep.78 : Bref. Je me suis réveillé à côté d'une fille
1.79 Ep.79 : Bref. Je suis né
1.80 Ep.80 : Bref. J'ai fait une dépression
1.81 Ep.81 : Bref. Lui, c'est Kheiron
1.82 Ep.82 : Bref.

BIBLIOGRAPHIE

Monographie et articles

- Allain, Carol. 2005. *Génération Y: l'enfant-roi devenu adulte*. Outremont, Québec: Éditions Logiques.
- Allard, Laurence. 2002. « L'invention de soi? Étude de quelques usages expressifs d'Internet. L'exemple des Nets d'Or. » <http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/bogues/Allard.pdf>.
- Allard Laurence. 2003. « Express yourself ! Les pages perso. » *Réseaux*, n° 1: 191.
- Allard, Laurence. 2005. « Termitières numériques: Les blogs comme technologie agrégative du soi. » *Multitudes* 21 (2): 79. doi:10.3917/mult.021.0079.
- Anatrella Tony. 2003. « Les "aduléscentés". » *Études*, n° 7: 37.
- Angeliki Koukoutsaki-Monnier. 2012. « Éric Maigret, Guillaume Soulez, dir, « Les raisons d'aimer... Les séries télé », MédiaMorphoses », Questions de communication [En ligne], 12 | 2007, mis en ligne le 12 avril 2012, consulté le 14 septembre 2015. URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/2484>. »
- Association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audio-visuel, et François de La Bretèque, éd. 2012. *Cinéma et audiovisuel se réfléchissent: réflexivité, migrations, intermédialité: textes issus du VIIe Congrès de l'Afeccav, Université Paul-Valéry, Montpellier, 23-25 septembre 2010*. Champs visuels. Paris: L'Harmattan.
- Aubert, Nicole, éd. 2006. *L'individu hypermoderne*. Sociologie clinique. Toulouse: Ed. Érès.
- — —. 2010. *La société hypermoderne: ruptures et contradictions*. Paris: L'Harmattan.
- Barrette, Pierre, (2010) (a) *Le Double Destin De La Fiction Télévisée (1 et 2)*. Hors Champ. 2010. *En ligne* : <http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article379>
- — — (2010) (b) *Le Web Au Secours De La Télévision ?* Hors Champ. 2010. *En ligne* : <http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article376>

- — — (2010) (c) « *En Audition Avec Simon* » *Ou La Webtélé Expliquée*. Hors Champ. 2010. En ligne : <http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article424>
- — — (2013). *Unité 9. La Fiction Dramatique Rattrapée Par La Télé réalité*. Hors Champ. En ligne : <http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article531>
- Barnier, Martin, et Jean-Pierre Esquenazi. 2014. *Les spectateurs et les écrans*. Paris: L'Harmattan.
- Barthes, Roland. 1964. « Éléments de sémiologie. » *Communications*, n° 4: 91-135.
- Benassi, Stéphane. 2000. *Séries et feuilletons T.V.: pour une typologie des fictions télévisuelles*. Collection Grand écran, petit écran. Liège: Editions du CEFAL.
- Benassi, Stéphane. 2011 dans Sepulchre, Sarah, et Éric Maigret. 2011. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles: De Boeck.
- Benoist, Alexis. 2011. « *Bref, Tocqueville avait raison!* » *Le Monde.fr*. http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/11/24/Bref-tocqueville-avait-raison_1608792_3232.html.
- Beria, Pascal. 2013. *La révolution des contenus*. [Paris]: All contents.
- Boisvert, Karine 1980-. 2013. « Esthétique et pragmatique de la série contemporaine québécoise [ressource électronique]: le cas des Invincibles. Archipel (Montréal, Québec). » Montréal: Mémoire (M. en communication)--Université du Québec à Montréal, 2013. <http://www.archipel.uqam.ca/5981/>.
- Boni, Marta. 2011. « Romanzo Criminale : la série dans un récit transmédiat. » *Mise au point*, n° 3 (janvier). doi:10.4000/map.957.
- Bouet, Marjolaine. 2011 dans, dans Sepulchre, Sarah, et Éric Maigret. 2011. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles: De Boeck.
- Buxton, David. 2010. *Les séries télévisées: forme, idéologie et mode de production*. Paris: L'Harmattan.
- Casetti, Francesco, et Roger Odin. 1990. « De la paléo- à la néo-télévision. » *Communications* 51 (1): 9-26. doi:10.3406/comm.1990.1767.

- Chambat-Houillon, Marie-France, Gilles Delavaud, Bernard Papin, et François Jost. 2014. *Pour une télévision de qualité*. Bry-sur-Marne: INA.
- Chambat-Houillon, Marie-France, et Corinne Giordano. 2008. *Grand écran, petit écran comique télévisuel, comique filmique*. Paris: CORHUM (association pour le développement des recherches sur le comique, le rire et l'humour).
- Charles, Sébastien. 2010. « Modernité, Postmodernité, Hypermodernité : Limite et Transgression de Concepts. » *Contemporary French and Francophone Studies* 14 (3): 315-22. doi:10.1080/17409292.2010.484292.
- Cheymol, Jean-Bernard. 2014. « Le pouvoir de la fiction télévisée d'un point de vue temporel: Densification et condensation à l'œuvre dans la minisérie *Bref*. » *Communication*, n° Vol. 32/1 (février). doi:10.4000/communication.4945.
- Colonna, Vincent. 1989. « L'autofiction, essai sur la fictionalisation de soi en littérature. » École des Hautes Études en Sciences Sociales, EHESS. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00006609/document>.
- Delavaud, Gilles, Loïc Ballarini, et Université de Paris VIII-Vincennes à Saint-Denis, éd. 2011. *Permanence de la télévision*. Collection Médias et nouvelles technologies. Rennes: Éditions Apogée.
- Eco, Umberto. 1979. *L'œuvre ouverte*. Points 107. Paris: Editions du Seuil.
- — —. 1985a. *La guerre du faux*. Paris: B. Grasset.
- — —. 1985b. *Lector in fabula: ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Figures. Paris: Grasset.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2002. *L'Écriture de l'actualité: pour une sociologie du discours médiatique*. Grenoble [France]: Presses universitaires de Grenoble.
- — —. 2003. *Sociologie des publics*. Paris: Ed. La Découverte.
- — —. 2007. *Sociologie des œuvres: de la production à l'interprétation*. Collection U. Sociologie. Paris: Armand Colin.
- — —. 2009a. *La vérité de la fiction: comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité*. Paris: Paris: Hermès science publications ; Lavoisier.
- — —. 2009b. *Mythologie des séries télé*. MythO! Paris: Le Cavalier bleu.

- Esquenazi Jean –Pierre. 2009. « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries. » *Idées économiques et sociales*, n° 1: 26.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2010. *Les séries télévisées: l'avenir du cinéma?* Cinéma/Arts visuels. Paris: A. Colin.
- Esquenazi Jean –Pierre. 2011 dans Sepulchre, Sarah, et Éric Maigret. 2011. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles: De Boeck.
- Esquenazi, Jean-Pierre, et Roger Odin, éd. 2000. *Cinéma et réception*. Réseaux : communication, technologie, société, Band 18, Heft 99. Paris: Hermes Science Publications.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Collection Poétique. Paris: Seuil.
- — —. 1991. *Fiction et diction*. Collection Poétique. Paris: Editions du Seuil.
- Giral, Marie. 2002. *Les adolescents: enquête sur les nouveaux comportements de la génération Casimir*. Paris: Pré aux clercs.
- Glevarec, Hervé. 2012. *La sériephilie: sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris: Ellipses.
- Hénault, Anne, et Anne Beyaert-Geslin, éd. 2004. *Ateliers de sémiotique visuelle*. 1re. ed. Formes sémiotiques. Paris: Presses universitaires de France.
- Jenkins, Henry. 1997. « Star Trek Fans and Costume Art (Book Review). » *Western Folklore* 56 (2): 180-82. doi:10.2307/1500208.
- Jenkins, Henry, et Christophe Jaquet. 2013. *La culture de la convergence: des médias au transmédia*. Paris; INA éd.: A. Colin ;
- Jost, François. 2001. *La télévision du quotidien: entre réalité et fiction*. Bruxelles: De Boeck Université.
- — —. 2002. *L'empire du loft*. Paris: la Dispute.
- — —. 2004. *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris: Ellipses.
- — —. 2007. *Le culte du banal: De Duchamp à la télé-réalité*. Paris: CNRS.

- — —. 2008. « « Peut-on être drôle à l'insu du public ? (Parodies, pastiches et faux télévisuels) ». », n° Humoresques Grand Écran, petit écran. Comique télévisuel, comique filmique.
- — —. 2009. *Comprendre la télévision et ses programmes*. Paris: A. Colin.
- — —. 2010a. *Les médias et nous*. Réflexions impertinentes. Paris: Bréal.
- — —. 2010b. *Télévision et réalité*. Paris: CNRS Editions.
- — —. 2011. *Quelle culture pour la télévision ?* Paris: CNRS Editions.
- — —. 2012. *50 fiches pour comprendre les médias*. [Rosny-sous-Bois]: Bréal.
- — —. 2014. *La télévision et après vers le transmédia*. Paris: CNRS éd.
- Jullier, Laurent. 2013. *L'analyse des séquences*. 3e éd. refondue. Cinéma Arts Visuels. Paris: Colin.
- Khojandi, Kyan, Bruno
Mushio, Harry Tordjman, et Lââm Hua. 2012. *Bref. [le livre]*. Paris: Hachette Livre.
- Kiley, Dan, et Jean Duriau. 1994. *Le Syndrome de Peter Pan*. Paris: Laffont.
- Klein, Annabelle, et Axel Tixhon. 2009. *La communication audio-visuelle*. Namur: Presses universitaires de Namur.
- Lafrance, Jean-Paul. (2009) s d. *La télévision à l'ère d'Internet. Auteurs UQAM*.
- Lipovetsky, Gilles. 1993. *L'ère du vide: essais sur l'individualisme contemporain*. Paris: Gallimard.
- — —. 2006. *Le bonheur paradoxal: essai sur la société d'hyperconsommation*. nrf essais. Paris: Gallimard.
- — —. 2015. *De la légèreté: vers une civilisation du léger*. Paris: Bernard Grasset.
- Lipovetsky, Gilles, et Sébastien Charles. 2004. *Les temps hypermodernes*. Nouveau collège de philosophie. Paris: Bernard Grasset.
- Lipovetsky, Gilles, et Jean Serroy. 2007. *L'écran global: culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. La couleur des idées. Paris: Éditions du Seuil.

- Lyotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Collection Critique. Paris: Éditions de Minuit.
- Macé, Eric. 2006. *Les imaginaires médiatiques: une sociologie postcritique des médias*. Paris: Éditions Amsterdam.
- Maigret, Éric. 2007. *Sociologie de la communication et des médias*. 2. éd. Collection U Sociologie. Paris: Colin.
- Maigret, Eric, Eric Macé, et Institut national de l'audiovisuel (France), éd. 2005. *Penser les médiacultures: nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Médiacultures. Paris: Colin : Institut national de l'audiovisuel.
- Metz, Christian. 1966. « Quelques points de sémiologie du cinéma. » *La Linguistique* 2 (2): 53-69.
- — —. 1977. *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*. 10/18 [i.e. Dix/dix-huit] ; 1134. Paris: Union générale d'éditions.
- — —. 1991. *L'énonciation impersonnelle, ou, Le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Missika, Jean Louis. 2006. *La fin de la télévision*. La république des idées. Paris: Seuil.
- Niney, François. 2002. *L'épreuve à l'écran: Essai sur le principe de réalité documentaire*. 2e ed. Arts et cinéma. Bruxelles: De Boeck & Larcier.
- — —. 2009. *Le documentaire et ses faux-semblants*. Paris: Klincksieck.
- Niney, François, et Association des cinémas de l'Ouest pour la recherche. 2000. *L'épreuve du monde: entre réel et fiction*. Saint-Sulpice-sur-Loire (Port de Vallée, 49320): ACOR, Association des cinémas de l'Ouest pour la recherche.
- Noël, Denis. 1996. « ODIN, Roger (sous la direction de). Le Film de famille. Usage privé, Usage public. Paris : Méridiens Klincksieck, 1995, 235 p. » *Cinémas: Revue d'études cinématographiques* 6 (2-3): 223. doi:10.7202/1000982ar.
- Odin, Roger. 2000. « La question du public. Approche sémio-pragmatique. » *Réseaux* 18 (99): 49-72. doi:10.3406/reso.2000.2195.

- Pasquier, Dominique. 1999. *La culture des sentiments: l'expérience télévisuelle des adolescentes*. Ethnologie de la France 20. Paris: Maison des sciences de l'homme.
- Pasquier, Dominique, et Patrice Flichy. 1997. *Introduction*. Hermès Science Publications. [/web/revues/home/prescript/article/reso_004357302_1997_mon_1_1_3858](#).
- Pasquier, Dominique, et Josiane Jouet. 1999. *Les jeunes et l'écran*. Paris: Hermès Science Publications.
- Pinsolle, Dominique, et Arnault Rindel. 2011. « Troisième « âge d'or » cathodique ? Séries télévisées pour public cultivé. » *Le Monde Diplomatique*. <http://www.monde-diplomatique.fr/2011/06/PINSOLLE/20687%3E>.
- Saint Maurice, Thibaut de. 2009. *Philosophie en séries*. Paris: Ellipses.
- Sepulchre, Sarah, et Éric Maigret. 2011. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles: De Boeck.
- Sérisier, Pierre. 2012. « Bref, la fin du rêve. » *Sérietv.blog. Le Monde.fr*. <http://seriestv.blog.lemonde.fr/2012/04/29/semaine-des-lecteurs-Bref-la-fin-du-reve/>.
- Spies, Virginie. 2014. « Canal+, histoire d'une télévision. » *INA Global*. <http://www.inaglobal.fr/television/article/canal-histoire-d-une-television-7945>.
- Torres Vitolas., Miguel Angel. 2011. « Approche sémiopragmatique de pratiques nées de la réception médiatique. » *Université de Toulous 2*. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00634271/document>.
- Van de Velde, Cécile. 2008. *Devenir adulte: sociologie comparée de la jeunesse en Europe*. 1re éd. Le lien social. Paris: Presses universitaires de France.
- Veyrat-Masson, Isabelle. 2008. *Télévision et histoire, la confusion des genres: docudramas, docufictions et fictions du réel*. Médias recherches. Histoire. Bruxelles: De Boeck.

Médiagraphie

Bref : Épisodes 1 à 40 DVD N°1 sorti en mars 2012

Bref : Épisodes 41 à 82 DVD N°2 sorti en octobre 2012

Bref. Le Documentaire diffusé le 31 décembre 2011 sur Canal + lors de l'émission « *Bref. La spéciale* ». En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=B432BhrW5Xg>

Kyan Khojandi et Bruno Moschico dans *Zoofest Conférence Créative Scion Original* le 25 Juillet 2014 à l'Agora Hydro-Québec de l'UQAM.

Bref, Le générateur. 2014. En ligne : <http://Bref30ans.canalplus.fr/>

Bref. Chaîne officielle. En ligne : <https://www.youtube.com/user/Bref>

Blogue des créateurs de *Bref*. 2011. En ligne : <http://www.Breflaserie.com/blog/Bref-on-arrete-Bref/>

Page officielle Facebook de *Bref*. En ligne : <https://www.facebook.com/Bref?fref=ts>

Compte Twitter officiel de *Bref* : <https://twitter.com/Brefserie>

Le Tumblr *Bref 3000* En ligne : <http://Bref3000.tumblr.com/>

Site des créateurs du générateur *Wildmoka* En ligne : <http://wildmoka.com/>